

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX
HOBBY
CONSOLAS
Nº 117 - 460 Ptas. - 2,70 €
Review y Guía
ALONE IN THE DARK IV
LOS JUEGOS DEL SIGLO
10 pgs. llenas de obras maestras
SONIC ADVENTURE 2
¡Pega saltos de alegría con tu Dreamcast!
ONIMUSHA
La primera joya de Capcom para PS2
FINAL FANTASY X
¡¡Te mostramos un montón de imágenes nuevas!!
CRAZY TAXI 2
Vuelven los locos del volante
¡¡Te contamos todos los detalles de este juegazo!!
GRAN TURISMO 3
¡ALUCINA!
¡Así serán las películas del año!
TOMB RAIDER y FINAL FANTASY
HOBBY PRESS
00117
8 424094 810017


CRI
CSK Research Institute
Sega, Dreamcast and 18 WHEELER are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA CORORATION, 2001.
SEGA
PARA CERRAR EN UNA CURVA
A UN CAMIÓN COMO ÉSTE,
HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.
LA CARRETERA ES PELIGROSA...
ESPECIALMENTE CON UN CAMIÓN DE 18 RUEDAS,
20 TONELADAS Y 20 METROS DE LARGO
EN TU ESPEJO RETROVISOR.
EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER
★★★ AMERICAN PRO TRUCKER ★★★
Dreamcast
SEGA
Dreamcast

Editorial

PS 2 INICIA EL DESPEGUE

Tras unos meses de dudas sobre el DVD, rumores acerca de su verdadera capacidad, críticas por su elevado precio y su discreto catálogo de juegos y problemas con la programación, PlayStation 2 empieza a asentarse y a demostrar que sí estamos ante una excelente consola (o sistema de entretenimiento, como le gusta decir a Sony). El precio ha empezado a bajar -poco, pero por algo se empieza-, sus prestaciones como DVD están libres de toda sospecha y, lo que más nos interesa, su cuestionada capacidad técnica, los supuestos inconvenientes para los desarrolladores a la hora de programar para ella y la calidad de su catálogo de títulos dejarán de suponer una preocupación desde este mismo mes. Los culpables de solventar estas últimas cuestiones de un plumazo son un grupo de juegos extraordinarios, encabezados por el impresionante GT 3, que serán lanzados en las próximas semanas y que colocarán a PS 2 como el auténtico rival a batir. Por fin se empieza a demostrar que estamos ante una súper consola capaz de ofrecer imágenes de una nueva generación, trabajos espectaculares que sitúan el techo de los videojuegos en un nuevo nivel. Tal vez nuestra impaciencia y el ritmo frenético que lleva la evolución del sector nos ha vuelto demasiado exigentes, y queríamos que PS 2 nos sorprendiera desde el primer momento. Ha sido tan sólo cuestión de tiempo, pero el objetivo se ha cumplido: Ahora sí estamos alucinados.

Sumario

Número 117

www.hobbyconsolas.es

REPORTAJES





PREESTRENO



BIG IN JAPAN





NOVEDADES



PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST

PS2

GAME BOY

GUÍAS



Y ADEMÁS...



Películas

LA QUINTA COLUMNA

El inminente estreno de las películas de Tomb Raider y Final Fantasy está desatando pasiones entre los que amamos los videojuegos. Dejando a un lado la producción de Square, por aquello de que está generada por ordenador, quién más y quién menos alguna vez se ha imaginado cómo se verían sus héroes de las consolas en la pantalla grande. Más aún, quiénes serían los actores ideales para interpretar esos jugosos papeles.

Todo el mundo parece estar de acuerdo, a falta de ver la película, en que no había mejor Lara Croft en el universo Hollywood que la impresionante Angelina Jolie, cuyas condiciones físicas e interpretativas junto con su marcada personalidad (no me hagáis chistes fáciles) la hacen ideal para tan selecto papel. Así que, en previsión de futuras producciones cinematográficas basadas en videojuegos, no está de más lanzar unas cuantas ideas a los responsables del casting. Por ejemplo, Resident Evil (obviando ese engendro que parece que están haciendo, con Mila Jovovich de protagonista). El papel de Clair Redfield podría ser para Carrie Anne Moss (la de Matrix), el de su hermano Chris le viene que ni al pelo a Tom Cruise, mientras que el de Leon se lo podía quedar el bueno de Keanu Reeves.

Más. Metal Gear. Aquí no hay duda de que un gladiador solitario como Russell Crow estaría perfecto en el papel de Solid Snake. Brad Pitt daría el pego como Otakon, y para encarnar a Meryl, quién mejor que Cameron Diaz. Y si hablamos de los los malos, ya estoy viendo a Jim Carrey como Psycho Mantis y al musculoso Arnold Schwazenegger haciendo de Vulcan Raven.

Por cierto, ¿os imagináis una versión de Zelda con Leonardo di Caprio metido en la piel de Link? No pongáis esa cara y pensadlo un momento, ya veréis como encaja. De Shadowman yo sólo veo a Samuel L. Jackson (el de Shaft) aunque Laurence Fisburn, después de su papel en The Matrix, tampoco quedaría mal. ¿Y Mario? Sí, ya se que hubo una película, pero yo propondría una nueva versión, española para más señas, en la que Santiago Segura podría ser el famoso fontanero y Gabino Diego su inseparable Luigi. Y para la princesa Toadstool, ¿qué os parece Tamara?

Manuel Del Campo

Vagabond, el sueño de un científico loco

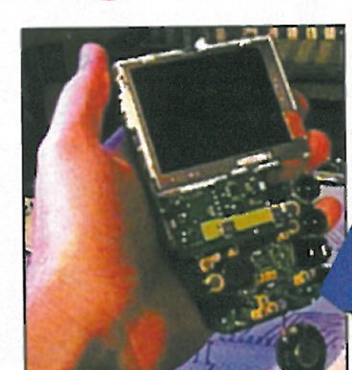
¡Una Atari 2600 portátil en el siglo XXI!

Un americano llamado Ben Heckendorn tuvo un día la idea de trabajar en la creación de una versión portátil de la consola de sus amores, la **Atari 2600**. Para ello, se le ocurrió utilizar una antigua Atari que tenía, junto a la pantalla de un televisor portátil, y fabricar la consola el mismo. El resultado, que bautizó como **Vagabond**, lo tenéis en las pantallas de al lado.

Lo mejor de todo es que el invento funciona, y aunque aún presenta algunos inconvenientes (precio, duración de las pilas, etc.), ya ha conseguido vender varias.

Para más información, pasaos por http://www.classicgaming.com/vcsp/index.htm.







CARACTERÍSTICAS DE VAGABOND

Pantalla	Retroiluminada, 1,5 pulgadas.
Sonido	Utiliza el altavoz del televisor portátil.
Alimentación	Batería recargable, similar a la de las cámaras digitales.
Duración de las baterías	Dos horas.
Puertos	Uno para un segundo jugador, así como una salida de audio-vídeo.
Catálogo	Más de 1000 juegos disponibles desde su lanzamiento.
Compatibilidad	Funcionan el 95% de los juegos originales de Atari 2600.
Precio	250 dólares (unas 45.000 ptas.).



A nuestra querida Aída le tocó llevar la antorcha hasta las oficinas de Infogrames en París. Menudo paseíto...

El espíritu deportivo de los chicos de Infogrames

Infogrames, portadores de la antorcha

De todos es conocida nuestra inquietud por ver a Aída Guerra (Product Manager de Infogrames) en pantalón deportivo. Afortunadamente Bruno Bonell, presidente de la compañía ha tenido la misma idea, y se ha sacado de la manga una curiosa competición "olímpica" en la que representantes de las sedes de Infogrames de todo el mundo deben pasarse una antorcha como símbolo de hermandad. Esperamos que esta idea cale entre el resto de compañías y muy pronto podamos acudir a una competición entre "las grandes" del sector. A ver si se dan por aludidas...

sabías qué...

... en el primer **Donkey Kong (1981)** la novia de Mario Bros -a la que debíamos rescatar- no era la princesa Toadstool, sino una damisela llamada **Pauline.**

Los más vendidos (España)

1	Pokémon Plata	(GBC)
2	Pokémon Oro	(GBC)
3	ISS Pro Evolution	(PS)
4	Zone of Enders	(PS2)
5	Star Wars: Starfighter	(PS2)
6	Final Fantasy IX.	(PS)
7	Time Crisis: Proyecto Titán (+pistola)	(PS)
8	Shadow of Memories	(PS2)
9	Banjo-Tooie	(N64)
10	The House of the Dead 2 (+pistola)	(DC)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

La polémica del mes: QUAKE III/UNREAL

Se trata de una de las controversias más clásicas en el mundo del PC: seguidores de Quake 3, contra fans de Unreal Tournament. Pues bien, el debate se traslada ahora a las consolas... y qué mejor para polemizar sobre ello que dos "peceros" de pro: Pablo Leceta (Micromanía), y Santiago Tejedor (Computer Juegos).

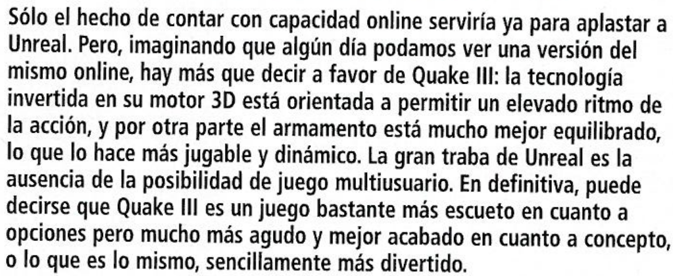
a favor

Unreal: A las pruebas me remito

Todas las opiniones son respetables, pero su aceptación dependerá en mayor medida de la cordura y aportación de pruebas palpables. Desde mi modesta opinión pretendo romper una lanza a favor de Unreal Tournament, ya que a la vista está que los títulos de última generación, y que además se encuentran en la cima de nuestro mercado, apoyan en su base de desarrollo el engine utilizado para la construcción de Unreal Tournament. ¿Es que acaso no es un dato lo bastante significativo de la calidad de desarrollo que presenta este título?. Y a la vista están los resultados, este potente motor se traduce en una mayor velocidad de juego y un mejor acabado gráfico.

Pablo Leceta (Micromanía)

en contra



Quake III: Cuestión de redes

Sólo el hecho de contar con capacidad online serviría ya para aplastar a Unreal. Pero, imaginando que algún día podamos ver una versión del mismo online, hay más que decir a favor de Quake III: la tecnología invertida en su motor 3D está orientada a permitir un elevado ritmo de la acción, y por otra parte el armamento está mucho mejor equilibrado, lo que lo hace más jugable y dinámico. La gran traba de Unreal es la ausencia de la posibilidad de juego multiusuario. En definitiva, puede decirse que Quake III es un juego bastante más escueto en cuanto a opciones pero mucho más agudo y mejor acabado en cuanto a concepto, o lo que es lo mismo, sencillamente más divertido.

Santiago Tejedor (Computer Juegos)

GAME OVER LA PESADILLA DEL SECTOR

Por Dr Robotnik

(Advertencia: en el tiempo que se lee esta columna se puede acabar **18 Wheeler**)

Tan ensimismados deben haberse quedado en Nintendo con su propio reflejo en la pantalla de **GB Advance**, que ahora amenazan con retrasar el lanzamiento de **Game Cube** hasta Septiembre. No puedo decir que me extrañe, más vale retraso en mano que juegos volando, como parece reconocer Sega, que no se ha molestado en negar un rumor que sitúa los últimos lanzamientos para Dreamcast en el 2002...

Eso sí, es mejor dejar de producir juegos que atreverse a cobrar 9000 yens a los infelices que soliciten la reparación de su copia defectuosa de **GT 3**. Desde luego **Sony Japón** continúa luciéndose con sus usuarios ¿será verdad que los accionistas amenazan con cerrar SCEJ si no produce beneficios? Eso explicaría el renacimiento de **PSOne** durante los últimos meses. Pero como estamos a punto de presenciar una feria, os dejo con mi apuesta para el **E3**. Este año repiten por enésima vez **El Planeta de los Simios, Battle for Naboo y Age of Empires II** ¿o se habrán cancelado?

Un lanzamiento con sabor agridulce

GT3 a la venta en Japón

Gran Turismo 3 ya está en la calle en Japón, y el primer día vendió la friolera de 750.000 unidades. Nada raro, diríamos, si no fuera por la polémica en la que se ha metido Sony con los usuarios japoneses. Y es que, al parecer, Sony está cobrando 9.000 yenes por arreglar una remesa de juegos que salieron defectuosos de fábrica, al no admitir el fallo como suyo. Ahí queda eso.



Mola

• Que se me caiga la baba como a Homer Simpson al ver las imágenes de Final Fantasy X. ¡¡Arghh!!
Pues ve preparando un cubo, porque cuando veas lo que te hemos preparado este mes...

• Que Nintendo saque tanto partido a una portátil.
Más que a una portátil, nosotros diríamos que a cien millones de portátiles.

• Ir al bingo, y con las "ganancias" comprarte ISS Pro Evolution 2 y Final Fantasy IX.
O sea que tu fuiste el desgraciado que cantó línea antes que yo ¡Ya te pillaré, ya!

• Shenmue 2, que vendrá traducido, doblado y con música de Estopa.
Eso, y cuando Ryo llegue tarde a una cita, se oirá eso de "Acelera un poco maaas..."

• Mola cómo os lo montáis. ¿Que os apetece echar una partida a GBA? Pues nada, a Japón, a comprarla.
Y lo hicimos en una tarde, no te creas.

• La campaña publicitaria de C-12: vallas en el metro, en autobús... ¡y hasta regalan demos por la calle!
Fíjate, yo me encontré el otro día en la sopa unos fideos con forma de "C", de "1", de "2" y ¡hasta la raya del guión!

• El aspecto de Skies of Arcadia, los gráficos y la historia son una auténtica pasada. Aunque esto de los barcos voladores me suena ya de algo anterior...
Para que veas cómo está la cosa...¡Si es que hasta los barcos voladores están ya inventados!

• La GBA. Además de ser una gran consola, tiene un precio muy bueno.
Sr. Miyamoto, le tenemos dicho que para meter publicidad en la revista, tiene que pasar por caja...¡este hombre!

• El extenso merchandising de la serie Final Fantasy. Sólo falta una camiseta que ponga "Yo me he acabado el FF IX y encima me he pulido a Osma".
Hombre, yo tengo una camiseta muy parecida. Pone: "Pulidos y Acabados Fantasía. Calle Osma, 9". ¿Es algo así lo que quieres?

Ni fu ni fa

• Las pintas del protagonista de Alone in the Dark IV, parece una mezcla entre Laguna, de FFVIII, y Camilo Sesto.
Mezcla explosiva, diría yo. Sólo le falta la caída de ojos de Leonardo Dantés, y ya podemos incluir al señor Carnby como monstruo para la próxima versión de Resident Evil.

• Que la imaginación de los programadores ya no dé más de sí.
Eso digo yo, a ver si algún día les da por hacer un juego de camiones o de taxis, no sé, por innovar un poco, digo yo.

• Los juegos de PlayStation 2... ¿Dónde está la diferencia con los de Dreamcast?
En que los de Dreamcast no funcionan al meterlos en la PlayStation 2. Al menos en la mía, vamos.

• La película de Tomb Raider (y ya sé que me vais a criticar por no ponerlo como un "mola").
No, criticar no, pero a lo mejor sí que decimos que ya te vale, que vaya un gusto que tienes, que a quién se le ocurre decir eso, que...

• Que aún después de 2 ó 3 años, a los creadores de Pokémon no se les acaben las ideas para diseñar más "bichos" de esos, aunque hay que reconocer que el juego engancha...
Pues tú mismo te lo has dicho todo. Si después de 2 ó 3 años, el juego te sigue enganchando...

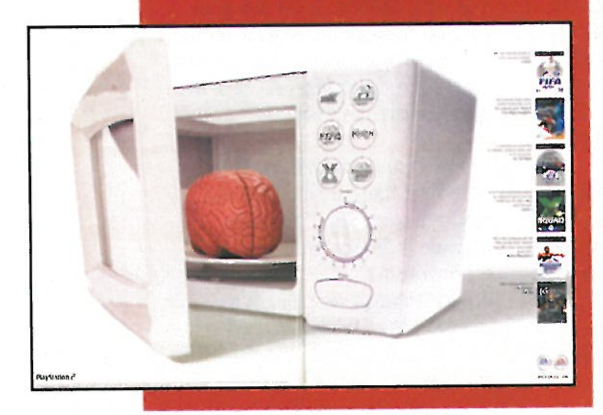
VIÑETA CONSOLERA



La publi del mes

Con tanto juego... no sé como no tienes dolor de cabeza

Nada tan estimulante para el cerebro como una buena ración de juegos para tu PlayStation 2, ¿qué tal si empezamos con los primeros lanzamientos de Electronic Arts en el Reino Unido? La cosa está que arde.



¿Y tú qué opinas?

A juzgar por las opiniones que han llegado hasta nuestra redacción, y aunque parezca sorprendente, parece que en general no termina de convenceros la idea de que el futuro de los videojuegos pase por la Red de Redes:

• Pienso que el futuro de las consolas se encuentra en que las compañías sigan haciendo juegos como MGS2, GT3 o Shenmue, y si además se puede jugar online, pues mejor. En España, el juego online en PC está teniendo bastante éxito, aunque en Japón no causa precisamente furor.
En fin, es evidente que el futuro seguramente estará en los grandes juegos, pero un Virtua Tennis en red...
(Salvador Gómez)

• De toda la vida se ha jugado contra la consola, sin necesidad de módem, y siempre ha sido genial, pero ahora hemos llegado a un punto en el que el mercado quiere que nosotros:
- Compremos el juego (pasta)
- Para jugar online, paguemos la línea telefónica (más pasta)
- En algunos foros, paguemos cuotas mensuales (...)
Por Dios, esto es una tomadura de pelo, y la gente está picando en esta trampa consumista.
(Alejandro Rios González)

• No tiene por qué ser así, porque está claro que no todos los juegos que salgan tienen la obligación de estar preparados para jugar online. Pero sí creo que será algo muy importante, y que la mayoría de los juegos importantes de las nuevas consolas de la generación siguiente serán juegos orientados a jugar en red.
(Salvador Peláez)

• El futuro no pasa por el juego online necesariamente. Sólo es una posibilidad de las muchas que nos ofrecen las consolas, y no debemos dejarla a un lado.
Aunque creo que el juego online se extenderá rápidamente, no debemos olvidar la tradición de invitar a nuestros amigos a jugar a casa, y si pierden, disfrutar viendo la cara que se les queda.
(Sergio Esparcia García)

• En vista del aparente fracaso de Dreamcast y la cancelación de Indrema L600, parece que el futuro de las consolas se va a basar en reproducir peliculas (PlayStation 2), conectarse a Internet, depender de una portátil (Game Cube y Game Boy Advance) y mostrar trillones de polígonos (XBox).
(SYM)

Y para el mes que viene: ¿Creéis que PlayStation es una consola prácticamente acabada?

Los más vendidos (Japón)

1	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
2	Pirate Dream	(GB)
3	Hamster Tarou 2	(GB)
4	Super Mario Advance	(GBA)
5	Dragon Quest 2 : Iru's Adventure	(GB)
6	One Piece Ground Battle	(PS)
7	Dragon Quest 2: Ruka's Journey	(GB)
8	F-Zero	(GBA)
9	Bomberman Story	(GBA)
10	Armored Core 2	(PS2)

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Pokémon Gold	(GBC)
2	Pokémon Silver	(GBC)
3	Simpsons Wrestling	(PS)
4	Rugrats In Paris	(GBC, N64, PS)
5	ISS Pro Evolution 2	(PS)
6	Colin McRae Rally 2	(PS)
7	Who Wants To Be A Millionaire	(DC, PS)
8	Theme Park World	(PS, PS2)
9	Unreal Tournament	(PS2)
10	Rayman	(GBC, PS)

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

La cercanía del E3 desata los anuncios de nuevos juegos por parte de las compañías más impacientes, y por supuesto también los rumores, algunos de ellos maliciosos para predisponer al personal. Así que empiezo con una confirmación sorpresa: mientras seguimos esperando a **Duke Nukem Forever**, **Take 2** se desmarca con el anuncio de un nuevo Duke Nukem para Game Cube. ¡Come and get some, PS2! Y siguiendo con la consola de Nintendo, se ha confirmado que las imágenes de **Luigi's Mansion** son efectivamente del juego tal cual, y no de ninguna intro, así que imaginad el "peaso" plataformas que nos espera. Por su parte, **Wave Race** ya tiene sobrenombre: **Blue Storm**, que me viene que ni pintado para enlazar con la "tormenta azul" de juegos que nos tiene preparados **Konami** para PS2. A los esperados **MGS2** y **Silent Hill 2** hay que sumarles **Frogger : The Great Quest**, **Dance Dance Revolution** y **Police 911**. ¿Para Xbox? Ha caído uno, pero sólo uno, el **Air Force Delta Storm**. ¿Y para Game Cube? Pues creo que no hace falta que os responda...

Y ahora el rumor que antes os mencionaba. ¿Esperáis ansiosos la llegada de Neo a las consolas? Pues según fuentes confidenciales **Interplay** ha llegado a un acuerdo para que **The Matrix** sea exclusivo para Xbox a cambio de la nada desdeñable cifra de 5 millones de dólares. Al parecer la exclusividad tendría que mantenerse unos seis meses por lo menos, tiempo más que suficiente como para arrastrar miles de compradores y hacer "pupita" a la competencia. También se rumorea que el juego estará visible para unos cuantos escogidos durante el E3, y eso es algo que os puedo confirmar yo de buena tinta. ¿Os molestaría que vuestra consola se quedara sin The Matrix? Pues bienvenidos al mundo real...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Miguel Ángel Cavero, Jate, Javier Álvarez Carratala, Alfonso Cruces, Jbreak, Salvador Gómez, Alejandro Ríos Glez, Guillermo Hdez., Ignacio Giménez, Luis Miguel García Romero, Hayach el ceutí, Kencho Sensei, Rafael Val Cano, Josep María Heredia Genestar, Squalido, y tres e-mails.

En boca cerrada...

Ciberp@ís, 26/04/01: GBA es un 50% más grande que Game Boy, utiliza discos y llega con F-Zero que es un juego nuevo con un procesador de 32 bits. Como decía aquel, "zapatero a tus zapatos"



Game Boy Advance llegará a Europa a finales de junio

nes de la feria. Con un diseño ovalado, apenas cabe en la mano de un adolescente y aun así es un 50% más grande que la rectangular versión anterior. Con un cable adicional, cuatro personas pueden jugar simultáneamente. Basta poseer un disco y cuatro consolas.

Para los amantes de la velocidad nace el *F-Zero*, con un potente procesador de 32 bits. Se trata de un juego completamente nuevo, con trayectos y vehículos inéditos.

SUBEN

▲ GRAN TURISMO 3, el mejor juego de velocidad que veremos en mucho tiempo. PS2 se sitúa en el límite de la perfección.

▲ SEGA, por su anuncio de una inminente bajada de precios en los juegos de Dreamcast.

▲ EL "SURVIVAL HORROR" EN PS2, este mes nada menos que Onimusha, RE Code: Veronica, Devil May Cry y Extermination han llenado nuestras páginas de seres de ultratumba y aliens de todo tipo.

BAJAN

▼ GAMECUBE, ya que Nintendo ha decidido retrasar su lanzamiento en Japón hasta el próximo mes de Septiembre.

▼ LAS CONVERSIONES DIRECTAS DE ARCADE, como Confidential Mission o 18 Wheeler, que pueden terminarse en 20 minutos.

la web de moda

Un lector nos ha remitido su web dedicada a **Phantasy Star Online**. En ella veréis todo tipo de información útil sobre el juego, imágenes, consejos y otras cosas curiosas.



http://Drakonid.MainPage.net

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Pokémon Stadium 2	(N64)
2	Pokémon Silver	(GBC)
3	Pokémon Gold	(GBC)
4	Onimusha Warlords	(PS2)
5	Kirby Tilt N Tumble	(GBC)
6	Zone of the Enders	(PS2)
7	Madden NFL 2001	(PS2)
8	ATV Offroad Fury	(PS2)
9	Tomb Raider TLR	(PS)
10	Dr. Mario 64	(N64)

No Mola

• **Que todos los meses tenga que hacer lo imposible para tener la revista antes que mis amigos. ¡Siempre se acaba!**
Mira a este péndulo y repite conmigo: Suscripción... suscripción... suscripción...

• **Que digáis que habéis visto la película de Final Fantasy, cuando en realidad sólo habéis visto 17 minutejos.**
¿En algún sitio ponía que habíamos visto la película ENTERA? Además, después de semejantes 17 minutos, a cualquiera le entrarían ganas de fardar...

• **Que vosotros, que podéis asistir a las ferias de videojuegos, no las grabéis en vídeo y luego lo regaléis con la revista.**
Sí claro, como eso de ir a las ferias es como darse un paseo por el zoo, que uno tiene tiempo de hasta de echarse una siestecita, ¡qué mejor que pasarse las frecuentes horas de asueto con una cámara en la mano!.

• **Que no digáis que el ISS Pro Evolution 2 es el mejor simulador de la historia**
Es que para nosotros el mejor "simulador" de la historia siempre será Futre...

• **Que Namco no quiera utilizar el "no cambié" para promocionar a Tekken Tag Tournament.**
Me consta que no lo hacen porque eso les obligaría a poner a Tamara en la carátula del juego. Pero si no...

• **Que las pastas de vuestra revistas sean tan frágiles. ¡Hacedlas de madera!**
Es que entonces costarían mucha pasta... ¿? Que tontería...

• **Que GBA sea más cara que DC.**
Lo pequeño es caro, majo ¿o no era así?

• **Que hayáis quitado la sección Otaku Manga. ¡Era una de mis preferidas!**
No la hemos quitado del todo, piensa que ha sufrido una reconsideración, y ahora el manga debe compartir espacio con otros productos relacionados con videojuegos igualmente interesantes.

• **Tirarme 2 horas jugando al FFIX, y cuando voy a guardar la partida, no tener espacio en la Memory Card. La vida no es justa...**
Empiezo a pensar que lo vuestro con Final Fantasy es de psicólogo... ¡todos los meses os pasa algo!



ULTIMA HORA

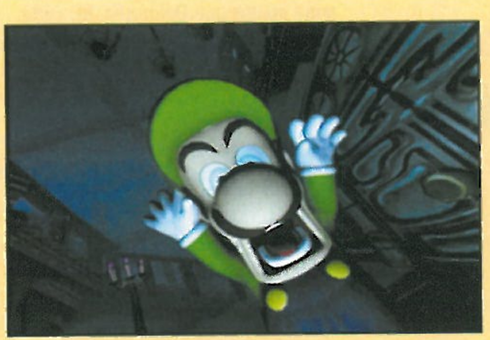


¡Primeras noticias de la feria!

Los Angeles, 17 de Mayo. STOP. Feria E3. STOP. Juegos para dar y tomar. STOP. Mes que viene extensísimo reportaje. STOP. Pero no vamos a dejar pasar la oportunidad de daros un rápido avance de las novedades más interesantes que allí se están presentando. STOP. No os perdáis el próximo número. STOP.

NINTENDO

Entre las abundantes novedades que se están preparando para GBA, y el revuelo causado por la presentación de GameCube, el stand de Nintendo está siendo uno de los más activos de toda la feria. Por el momento, han puesto a disposición del público demos jugables de **Luigi's Mansion, Super Smash Bros Melee**, el curioso **Pikmin** de Miyamoto, y **Wave Race: Blue Storm**. Además, el proyecto de Rare para N64 Dinosaur Planet, ahora es **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**. Además, Nintendo nos ha confirmado que GC no llegará a nuestro país antes de la primavera.


Luigi's Mansion


Pikmin


StarFox Adventures: Dinosaur Planet



Super Smash Bros Melee

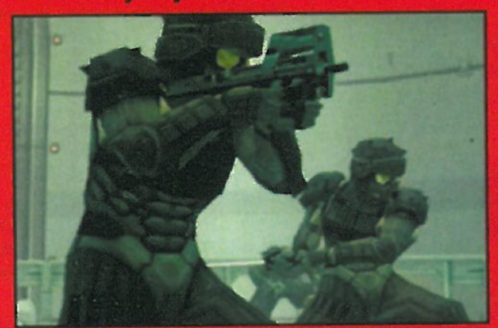
SONY

Tras una multitudinaria presentación a la que acudieron Kojima, Kutaragi, Mikami, Sakaguchi y otras personalidades, Sony se está dedicando a exhibir nuevos vídeos de sus títulos estrellas, dejando a todos los periodistas asombrados.
Entre los juegos mostrados se encuentran **GT3**, nuevos vídeos de **FFX** y **MGS2** (dicen que el auténtico rey de la feria), e imágenes **Silent Hill2** y **Devil May Cry**. Además, ha sacado a la luz el disco duro y el módem de PS2. ¡Ya hemos mandado un e-mail desde una PlayStation 2!


Devil May Cry



Final Fantasy X


Metal Gear Solid 2


Silent Hill 2

SEGA

En esta ocasión, el E3 de este año está permitiendo ver en acción a la nueva Sega, desligada prácticamente de Dreamcast, y dedicada ya por completo a todos los sistemas existentes. Curiosamente, es la única compañía cuyo stand permanece cerrado al público general, y sólo se permite la entrada a la prensa especializada siempre y cuando tenga cita concertada. Allí, Sega se está mostrando como una de las compañías más prolíficas en cuanto a previsiones de lanzamientos se refiere, y es que la lista es tan amplia como sorprendente: algunos de los juegos presentados más destacados son **Phantasy Star Online** y **Virtua Striker 3** para GC, **Virtua Fighter 4** para PS2, y -atención- **Jet Set Radio Future, Sega GT, House of the Dead 3** y **Crazy Taxi Next**, todos ellos para XBox.



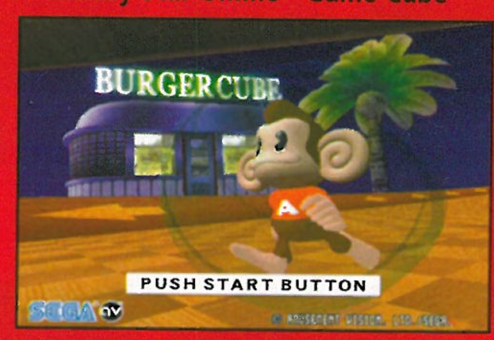
Gun Valkyrie - XBOX


Jet Set Radio Future - XBOX


Phantasy Star Online - Game Cube



Sonic Advance - GBA



Super Monkey Ball - Game Cube


Virtua Fighter 4 - PS2

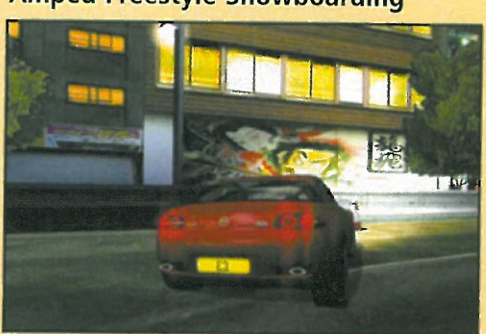
MICROSOFT

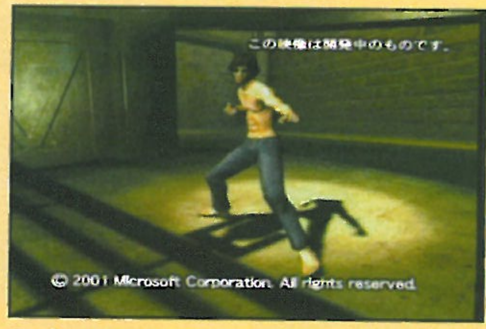
El stand que más interés está despertando entre los asistentes tiene como protagonista a **Munch's Oddysee**. Pero no es éste el único juego del que se habla en el stand de XBox. Y es que juegos como **Nightcaster, Project Gotham, Amped, Halo**, o el prometedor **Project K-X** (Microsoft lo define como "el juego de lucha más realista jamás creado"), están consiguiendo que la expectación por la salida al mercado de XBox crezca aún más. Por cierto, Microsoft confirma que XBox tampoco saldrá en España antes de la primavera de 2002.



Amped Freestyle Snowboarding


Nightcaster


Project Gotham



Project K-X



HC News

BLACK & WHITE

Virgin Interactive acaba de anunciar que ha llegado a un acuerdo para la distribución en España de la versión para PlayStation de la obra maestra de Lionhead Studios, Black & White.
El juego, que llegará totalmente traducido al castellano, tiene una fecha de lanzamiento en nuestro país prevista para el próximo mes de julio de 2001.

Nuevos juegos de la saga de Lucas Arts para PS2, XBox y Game Cube

Star Wars conquista la nueva generación

Lejos de aplacarse, la moda Star Wars continúa creciendo y no dejan de salir nuevos títulos para todas las consolas basados en esta mítica saga cinematográfica. De esta forma, Lucas Arts ha decidido meterse ahora con los sistemas de nueva generación, y ha anunciado que en estos momentos se encuentra desarrollando tres nuevos títulos para XBox, PlayStation 2 y Game Cube. Aquí tenéis los primeros datos.

Obi Wan

Este título será un juego de acción en tercera persona, basado en el argumento del Episodio I, en el que tomaremos el papel del joven caballero Jedi Obi-Wan y tendremos que explorar diferentes localizaciones de la película, utilizando nuestro espectacular sable láser contra los droides y el mismísimo Darth Maul.



- **Consola:** XBox
- **Lanzamiento:** 2002



Star Wars Racer Revenge: Racer II

Anakin Skywalker y Sebulba volverán a las andadas con esta secuela del juego que apareció hace un par de años en Nintendo 64 y posteriormente en Dreamcast. El juego incorporará 18 circuitos, nuevos personajes, nuevas vainas de carreras y una IA muy mejorada con respecto al original.



- **Consola:** PlayStation 2
- **Lanzamiento:** Principios 2002

Rogue Squadron II

En la segunda parte del aclamado juego de N64, tomaremos el control de los clásicos X-Wing, A-Wing y B-Wing a lo largo de once misiones en diferentes batallas espaciales. Según Lucas Arts, gráficamente el juego estará a la altura de la película, con efectos de luz y atmosféricos en tiempo real y otras virguerías gráficas.





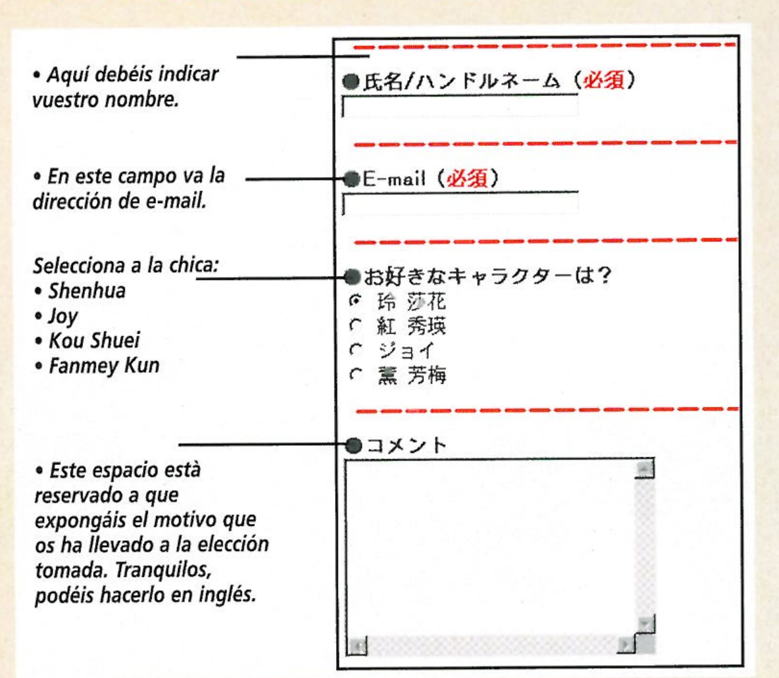
- **Consola:** Game Cube
- **Lanzamiento:** 2002



AM2 convoca a los usuarios para influir en el argumento del juego

Elige a la protagonista de Shenmue II

Al parecer, AM2 se está encontrando con algunos problemas al preparar el argumento de la segunda parte de **Shenmue**. Como sabéis, al finalizar el primer capítulo, Ryo Hazuki sale de Tokyo y se dirige hacia Hong Kong en busca del asesino de su padre. Ahora bien, esta circunstancia implica que la anterior chica de la historia, Nozomi Harasaki, queda fuera de la historia. Y aquí es donde AM2 pretende que entremos todos. Resulta que, en **Shenmue II** existen 4 personajes femeninos: Shenhua, Kou Shuei, Joy y Fanmei Kun. La labor de todos los usuarios es -no nos preguntéis bajo qué tipo de criterios...- acceder a la página http://www.sega-rd2.com/weeklyam2/2001_05/vol068_01.html y allí seleccionar quién queremos que sea la heroína del juego. Posteriormente, AM2 utilizará las estadísticas resultantes para decidir a la fémina que representará el papel de Nozomi en **Shenmue II**. El formulario se encuentra en japonés, aunque en la pantalla de al lado tenéis algunas ayudas para cumplimentarlo.





Shenhua


Joy


Kou Shuei

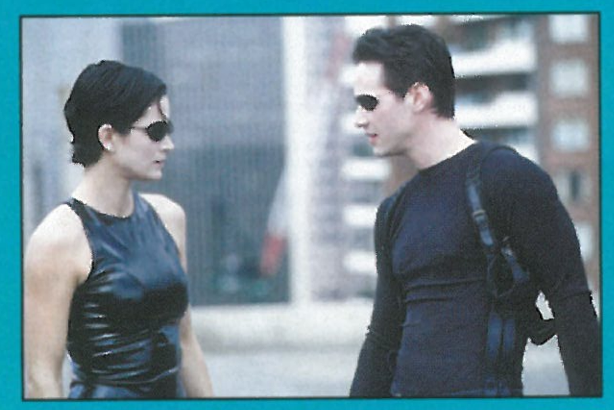

Fanmey Kun

Estas son las cuatro chicas entre las que los chicos de AM2 no son capaces de decidirse. Todas ellas van a salir en el juego con toda seguridad, pero dependiendo de cuál sea la más votada, la historia puede inclinarse a un lado o a otro.

Microsoft ha llegado a un acuerdo que durará seis meses

THE MATRIX, EN EXCLUSIVA PARA XBOX

¿Alguien dijo algo alguna vez sobre los golpes de talonario de Bill Gates? Pues bien, parece que Microsoft ha pagado nada menos que 5 millones de dólares (900 millones de ptas.) a Shiny Entertainment, para conseguir la exclusividad del juego de **The Matrix** para Xbox durante seis meses.



Esto significará que la versión de la consola de Microsoft saldrá con medio año de antelación con respecto al resto de versiones, pero es que además incluirá una nueva banda sonora y será la única que podrá incorporar opciones online.

HC News

MANGA

Los días 1 al 3 de junio en el Centro Cultural "Las Dehesillas" de la localidad madrileña de Leganés, se celebrará la II Jornada de Manga, Anime y Cultura Japonesa de Leganés. Se organizarán todo tipo de actividades como torneos de cartas, rol, cursos sobre animación, mesas redondas con prestigiosos dibujantes españoles, proyecciones y muchas otras atracciones que harán las delicias de los aficionados a este mundillo.

HC News

LANZAMIENTOS

• Para regocijo de los usuarios de PC, la obra maestra de la compañía española Rebel Act Studios, Blade of Darkness, va a ser versionada para Xbox, incorporando numerosas mejoras técnicas que afectarán al control, las animaciones, las texturas y el sonido, que ahora será 3D posicional. Eso sí, habrá que tener paciencia, porque su salida al mercado está prevista, como mínimo, para finales de 2002...

• Interplay acaba de anunciar el desarrollo de Shattered Universe para PlayStation 2, un shoot'em up basado en la popular saga de ciencia ficción Star Trek. El argumento del juego, que saldrá a principios de 2002, tomará lugar justo después de los acontecimientos ocurridos en el sexto capítulo de la saga.

• Por otro lado, PS 2 también recibirá antes de fin de año Splashdown, un trepidante juego de carreras de lanchas fueraborda de Infogrames, que contará con la colaboración de Bombardier, una de las compañías fabricantes de vehículos acuáticos más importantes del mundo.

• También se sabe que Manager de Liga 2002, el conocido y sensacional simulador de Codemasters, llegará a la 128 bits de Sony durante el primer trimestre del año que viene con numerosas mejoras gráficas y jugables.

La consola de Microsoft será capaz de generar Dobly Digital 5.1 en tiempo real

Xbox , ¿una consola o un reproductor de audio de alta fidelidad?

La compañía Dolby Laboratories, responsable del desarrollo de los estándares de sonido envolventes utilizados en los cines y reproductores DVD (Dolby Sorround y Dolby Digital), ha anunciado que va a implementar un novedoso sistema de audio en la nueva consola de Microsoft, Xbox.

Este sistema, que recibirá el nombre Dolby Interactive Content Encoder, permitirá que Xbox sea la primera consola en codificar dinámicamente sonido en formato Dolby Digital 5.1 (como el del cine en casa), sin ralentizar en absoluto el desarrollo del juego.

Hasta ahora, todas las consolas existentes sólo podían reproducir este tipo de sonido en las escenas pregrabadas, sin embargo Xbox podrá hacerlo durante el juego, en tiempo real, sumergiendo al jugador en una revolucionaria experiencia de sonido envolvente inédita hasta el día de hoy.



Con todas las innovaciones técnicas de carácter visual y sonoro que incorporará Xbox no es extraño que se hable de una súper consola.

DOLBY DIGITAL



La nueva consola de Nintendo estará en las tiendas el próximo 22 de junio

GAME BOY ADVANCE llega a España

Por si aún queda alguien que no lo sepa, os recordamos que el mes que viene ya tendréis vuestra flamante Game Boy Advance en las estanterías de todas las tiendas, a un precio aproximado de 20.000 ptas. Y junto a ella, un catálogo de 10 títulos, que os detallamos a continuación.



F-ZERO ADVANCE

● NINTENDO ● Velocidad

Esta genial conversión del juego de SNES supera todas las expectativas, con un intensivo uso del modo 7 y una velocidad que te hará sentir vértigo.



GT ADVANCE



● THQ ● Velocidad

Con un garaje de 40 modelos de coches y un control claramente destinado a la diversión, este título tiene visos de convertirse en el rey de los coches para GBA.



CASTLEVANIA: CIRCLE...

● KONAMI ● Acción

Los vampiros vuelven a la carga, y a nosotros nos toca acabar con ellos en este esperadísimo plataformas y acción de Konami, que llegará traducido.

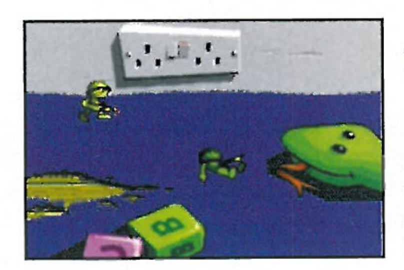
RAYMAN ADVANCE





● UBI SOFT ● Plataformas

Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico, una versión en miniatura del popular Rayman de PlayStation con nada menos que 62 niveles.



ARMY MEN ADVANCE



● 3DO ● Acción

Estos simpáticos soldados nos esperan en 17 divertidas fases, con un nuevo "look" de dibujos animados, y un desarrollo algo más estratégico.

SUPER MARIO ADVANCE



● NINTENDO ● Plataformas

Mario llegará en una versión basada en la jugabilidad de Super Mario Bros 2 de NES y la apariencia gráfica del Super Mario 2 de SNES.



KONAMI KRAZY RACERS



● KONAMI ● Velocidad

Un grupo personajes de Konami (Goemon, Ebisumaru, etc.) en el primer juego de carreras de karts para GBA. Su gran aliciente: el modo a 4 jugadores.

KURU KURU KURURIN





● NINTENDO ● Puzzle

Un atípico y entretenidísimo puzzle en el que hay que llevar un palo giratorio, esquivando obstáculos y evitando chocar con las paredes. Muy curioso.



TOP GEAR GT ...



● KEMCO ● Velocidad

Otro juego de coches, en este caso programado por Kemco, que ofrecerá coches reales, el editor de circuitos y un rapidísimo Modo 7.



TWEETY & THE MAGIC ....



● KEMCO ● Party Game

Los personajes de la Warner protagonizan un juego de tablero con opción para 4 jugadores, donde se impondrán los mini-juegos y la diversión.



RECTIFICAR ES DE SABIOS...

El mes pasado, en el reportaje que os preparamos con la primera Game Boy Advance que teníamos en nuestras manos, comentamos que la visibilidad de la pantalla de la nueva portátil no resultaba del todo adecuada. Pues bien, una vez que nos hemos hecho con más unidades, hemos constatado que no hay ningún problema. Pudo ser un fallo de la consola que recibimos, o bien que Nintendo ha modificado las características de la pantalla en una remesa de unidades posterior, pero es justo dejar claro que Game Boy Advance se ve de maravilla.

Club
NOKIA

Que la fuerza de tu Nokia te acompañe

Cuando se trata de desafiar a la Galaxia entera, mejor que la fuerza de tu Nokia esté contigo.

En el Club Nokia encontrarás toda la diversión que estás buscando para tí y para tus amigos.

Podrás bajarte nuevos juegos y niveles para tu Nokia, tonos de llamada, iconos y muchas más sorpresas.

Hazte socio en www.club.nokia.es antes del 30 de junio de 2001 y recibirás gratuitamente 10 puntos en tu cuenta personal del Club Nokia, para que pruebes todos estos servicios.

SPACE IMPACT

Únete al club
Club NOKIA
www.club.nokia.es



www.nokia.es • www.club.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

Para darte de alta en el Club Nokia sólo necesitas tener un teléfono móvil Nokia.



El módem OnlineStation tiene posibilidades de llegar a Europa

En Japón ya tienen internet en PS 2

La empresa nipona Sun-Denshi ha empezado ya a comercializar en Japón el OnlineStation, el primer módem de 56k compatible USB, que por fin permitirá a los usuarios de PlayStation 2 entrar a la Red de Redes.



De momento, este aparato, que no es el oficial de Sony, sólo se vende en Japón, aunque parece que se está considerando seriamente la posibilidad de exportarlo a Norteamérica y Europa.

Sony acudió como patrocinador al Campeonato de España de GT

PlayStation 2 se apunta a las carreras de Gran Turismo

Por si acaso el tener casi a punto el lanzamiento de uno de los juegos de coches más impresionantes de la historia, **Gran Turismo 3**, no fuera suficiente, Sony decidió dar un paso más y embarcarse en el patrocinio del Campeonato de España de Gran Turismo. En esta ocasión, Sony patrocinó además al equipo G-TEC, formado por los pilotos Víctor Fernández y Javier Mora, a los mandos de un espectacular Lamborghini Diable SV de 530 CV.

La primera de las carreras tuvo lugar el pasado 7 de mayo en el madrileño circuito del Jarama, cosechando un primer y un tercer puesto al pasar por la bandera a cuadros.



Este es el impresionante vehículo que lucía el patrocinio de PlayStation 2.

La famosa saga Thunderhawk llegará a PS2 gracias a Core

Helicópteros de combate en la 128 bits de Sony



El aspecto que ofrecerá el clásico juego de helicópteros no tendrá nada que ver con las versiones que conocimos en Mega CD o PlayStation.



Thunderhawk es una saga de simuladores de combate de helicópteros cuya primera entrega se remonta a los tiempos del Mega CD de Sega. Desde entonces, aparecieron varias secuelas en Saturn y PlayStation, que convirtieron a esta serie en un clásico de los shoot'em up.

Pues bien, Core acaba de anunciar que va a retomar la saga con una nueva versión del juego, que llegará en el mes de Septiembre a PS 2 bajo el nombre **Thunderhawk: Operation Phoenix**.

El juego hará gala de un espectacular apartado gráfico que exprimirá al máximo posible el hardware de la consola de Sony, incluyendo todo tipo de efectos atmosféricos, cambios en la intensidad de la luz a lo largo del día, etc. Además, en el aspecto jugable, contaremos con todo un arsenal de armas a nuestra disposición (ametralladoras, misiles guiados, visión nocturna...), para acabar con cuantos objetivos nos sean impuestos. Habrá libertad total de movimientos .



La gran variedad de armas disponibles nos permitirán abatir a los enemigos de un montón de formas diferentes.





¿OBSESIÓN O PASIÓN?

MBK RECOMIENDA



ESPECIALISTAS EN SCOOTER. VEN A DESCUBRIRLO A TU CONCESIONARIO MBK

MBK
A NEW WORLD

PUZZLE·NEWTON·21



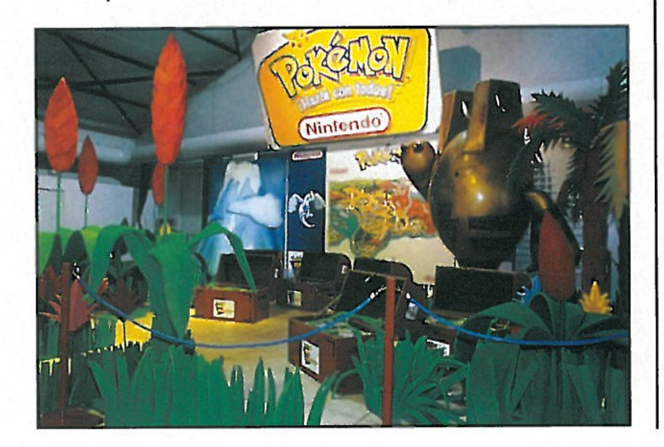
Nintendo presentará su nueva consola Game Boy Advance en esta exposición sobre Pokémon

Mundo Pokémon 2001 vuelve al Parque de Atracciones de Madrid

Debido al enorme éxito que obtuvo la anterior edición de la Exposición Mundo Pokémon, organizada en la zona El Palenque del Parque de Atracciones de Madrid, Nintendo ha inaugurado la II edición de esta atracción, con el nombre Mundo Pokémon 2001.

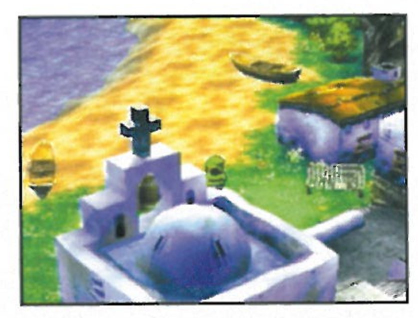
La exposición, que está abierta al público desde el 18 de mayo, ofrece 900 m2 donde los aficionados de Pokémon podrán disfrutar de zonas de juego, un castillo hinchable, algunos capítulos de la serie de TV, intercambiar cartas y jugar con todas las Ediciones de los juegos de **Pokémon** con 80 Game Boy y 64 consolas Nintendo 64. Además, Nintendo utilizará estas instalaciones para la presentación en España de su flamante GB Advance.

La exposición durará hasta el 30 de Septiembre.



Se confirma su lanzamiento en el mercado americano

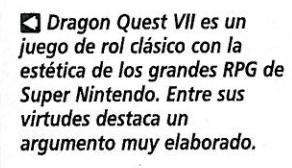
Dragon Quest VII, mas cerca.





Uno de los grandes juego de rol para PlayStation de los últimos tiempos, **Dragon Quest VII** (conocido en Japón como Dragon Warrior) empieza a tener posibilidades de llegar hasta nuestro país. La razón no es otra que la confirmación de una versión traducida al inglés que llegará al mercado americano durante los próximos meses. Dragon Quest VII, un juego que se hizo famoso por el tiempo que tardó en programarse y que ha vendido cuatro millones de unidades en Japón, tendría así más posibilidades de ser distribuido en Europa, aunque fuera en esa versión en inglés. Menos es nada.





Dragon Quest VII es un juego de rol clásico con la estética de los grandes RPG de Super Nintendo. Entre sus virtudes destaca un argumento muy elaborado.

HC News

REGRESO DE LA MOMIA EN PS2

Universal Studios será la encargada de publicar la versión para PlayStation 2 de la secuela de La Momia. El juego será una aventura de acción en tercera persona, con 11 niveles ambientados en Londres y en el antiguo Egipto, y su fecha de lanzamiento está prevista para finales de año, coincidiendo con el lanzamiento en DVD de la película.

Miyamoto confirmó el desarrollo de un nuevo título con Mario como protagonista

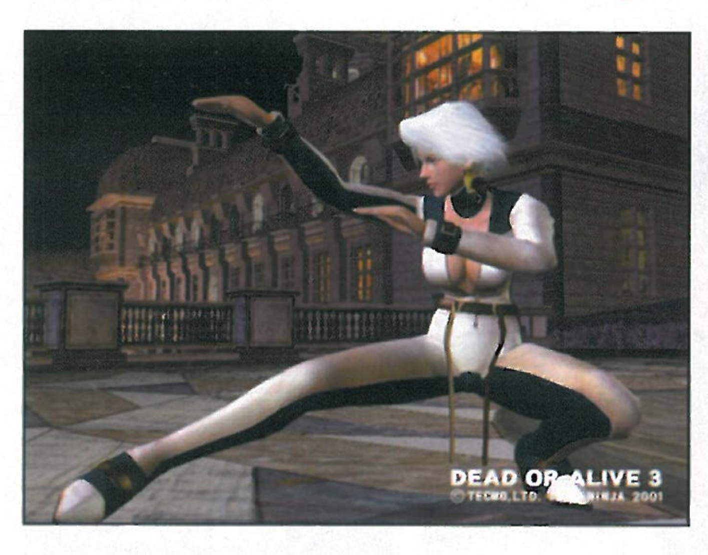
Mario cambiará su apariencia en su próximo juego

En una reciente conferencia de prensa celebrada durante el E3, el propio Shigeru Miyamoto en persona confirmó que, durante los próximos meses, mostrará las primeras imágenes del próximo juego de **Mario**. Debido a su primitivo estado de desarrollo, Miyamoto no dio apenas detalles acerca del juego, salvo que han decidido variar el diseño de Mario, con el fin de adecuarlo al público al que va dirigido el juego, cuya edad media ha ido aumentando con el paso de los años.

Se espera que, durante la celebración el próximo verano de la feria Spaceworld de Nintendo, veamos por primera vez la nueva imagen del fontanero más famoso de la historia. ¿Nos encontraremos con un Mario maduro con el bigote canoso?

XBox ya cuenta con un gran título exclusivo para su salida al mercado

Microsoft distribuirá Dead or Alive 3 en exclusiva para Xbox en Europa



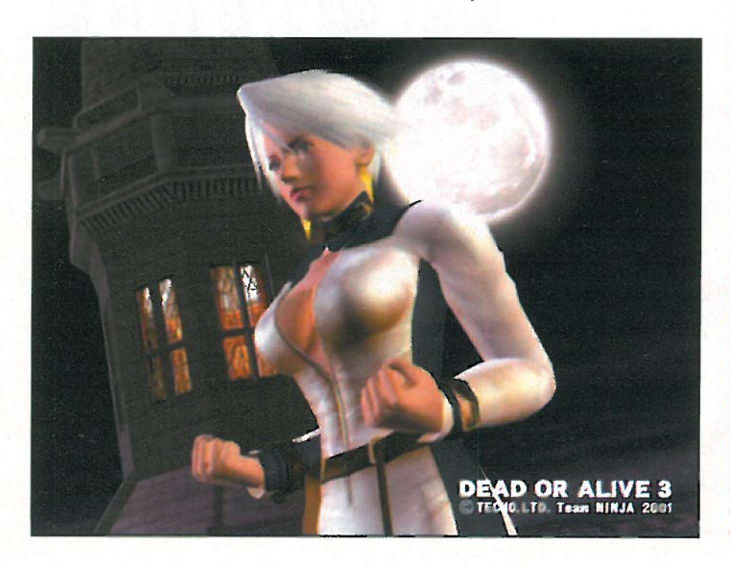


Uno de los juegos que más impactó durante el pasado Tokyo Game Show fue, sin duda, la tercera entrega de **Dead or Alive**, de cuya programación se vuelve a encargar Tecmo.

En el alucinante vídeo que allí se vio, quedó patente el alto nivel que alcanzará en el modelado de personajes y escenarios, y la utilización de efectos gráficos de lo más espectaculares. Desde entonces, Tecmo ha contado con algunos problemas con los kits de desarrollo, lo que ha provocado que apenas se disponga de material gráfico sobre el juego antes del E3.

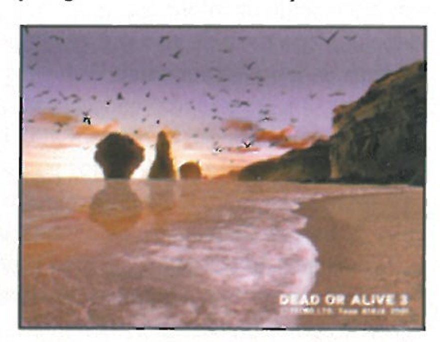
Pues bien, el caso es que en relación a este lanzamiento, Microsoft ha anunciado que acaba de adquirir los derechos para distribuir en exclusiva **Dead or Alive 3** en Xbox en Europa. De este modo, la prestigiosa saga de lucha se convertirá en un título exclusivo para la 128 bits de Microsoft, erigiéndose como uno de los juegos más representativos de XBox cuando la consola vea la luz el año que viene.

Hasta el momento, estas son las únicas imágenes que se han mostrado del juego, y corresponden a un vídeo que Tecmo presentó en el pasado Tokyo Game Show



Xbox sí, pero no antes que PS 2

Respecto a esta operación, algunas personalidades de las compañías implicadas hicieron diversas declaraciones. Entre ellos, Sandy Duncan, Vicepresidente Europeo de Xbox, dijo que "*en la búsqueda de un juego de lucha que sirviera de exponente para mostrar la tecnología de nuestro nuevo sistema consideramos varios títulos, concluyendo que DoA 3 era la elección perfecta*". Por su parte, John Inada, Director de Marketing de Tecmo, aseguró que "*gracias a la increíble capacidad gráfica y sonora de Xbox, DoA 3 fijará un nuevo estándar para los juegos de lucha.*" Sin embargo, y pese a ello, según el presidente de Tecmo, el sr. Nakamura, "*en las actuales condiciones del mercado, aún ponemos en primer lugar a PS 2 como la consola más importante para nosotros.*"





Un nuevo juego de estrategia para PlayStation 2

¿Nunca has soñado con ser el rey de una tribu?

Outrage -la compañía responsable de **Descent**-, ha anunciado el desarrollo de una nueva e interesante aventura para PS2. En ella, tomaremos el control de la tribu de los Rubu, que vive sobre la espalda de una enorme bestia llamada Uut.

Durante el juego, podremos controlar al líder de la tribu o a otros miembros de la misma, y tendremos que interactuar con cientos de criaturas, mezclando elementos de estrategia, aventura y exploración.

El sistema de juego recuerda un poco al utilizado por **Black & White**, aunque aún habrá que esperar hasta principios del 2002 para poder evaluar el resultado.



El juego ofrecerá un sistema similar al visto en Black & White, mezclando estrategia y aventura



Podremos escoger entre controlar al líder de la tribu o a cualquiera de los miembros de la misma.

F1 2001 en la parrilla de salida

¡Vuelve la Fórmula 1 a PS2 y XBox!

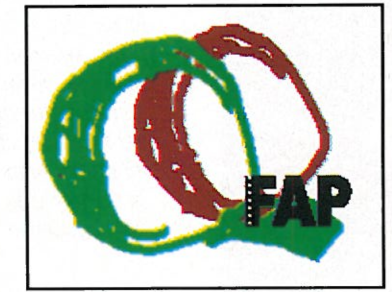


Electronic Arts ha hecho público el anuncio de un nuevo simulador de F1 para la presente temporada. **F1 2001** estará disponible a mediados de otoño para las consolas de Sony y Microsoft y contará con los datos reales de la presente temporada. El DVD, que está siendo testeado por profesionales del circo de la Fórmula 1, incluirá modos arcade y simulación, nuevas perspectivas y un exclusivo sistema de entrenamiento a bordo del biplaza del equipo Arrows. Además será el primero en implementar errores "humanos" en pilotos contrarios e incluso en nuestro propio equipo mecánico.

La Audiencia Provincial de Madrid dicta sentencia

Se acabaron las lagunas legales: tener un chip instalado en la consola es delito

Por primera vez en Europa, un juez de la Audiencia de Madrid ha confirmando que la instalación y utilización del "chip multisistema" es un delito. Los propietarios del establecimiento de informática a los que se detuvo por la instalación del citado "chip", cumplirán una pena de **seis meses de prisión**, y pagarán los daños ocasionados a los titulares de los derechos sobre los juegos. Además, en los últimos meses se han producido más actuaciones policiales en Andalucía, Levante y Cataluña, en mercadillos, comercios y domicilios particulares.



En total, se ha retirado de la circulación material por valor de más de 20 millones de pesetas, incluyendo varios millares de CDs copiados para PlayStation y Dreamcast, chips, ordenadores, grabadoras, tarjetas decodificadoras de televisión digital falsas, etc.

Los piratas lo tienen cada día más difícil.

HC News

"IA" EN XBOX

Hablando sobre la próxima película de acción futurista que está rodando Steven Spielberg, que se llamará "IA", un artículo de una publicación estadounidense dejó caer que "aún no se conocen demasiados detalles sobre la película y el juego", dando a entender que existe en desarrollo alguna versión del film para consola. Respecto a ello, algunas webs han especulado con la posibilidad de que se trate de un nuevo juego online de EA para XBox, aunque todavía no se ha confirmado nada oficialmente.



JERRY O'CONNELL
SHANNON ELIZABETH
JAKE BUSEY
EL ÚLTIMO SOLTERO SE LLEVA LO MEJOR.
JUERGA DE SOLTEROS
ESTRENO 1 JUNIO
TOMCATS
REVOLUTION STUDIOS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN EAGLE COVE ENTERTAINMENT "TOMCATS" HORATIO SANZ JAIME PRESSLY
CASTING DE MATTHEW BARRY/NANCY GREEN-KEYES, C.S.A. CO PRODUCTOR PETER RICHE MÚSICA DE DAVID KITAY SUPERVISOR MUSICAL SPRING ASPERS MONTADA POR HARRY KERAMIDAS, A.C.E.
DISEÑO DE PRODUCCIÓN ROBB WILSON KING DISEÑO DE VESTUARIO ALIX FRIEDBERG DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CHARLES MINSKY PRODUCTOR EJECUTIVO TODD GARNER PRODUCIDA POR ALAN RICHE · TONY LUDWIG · PAUL KURTA ESCRITA Y DIRIGIDA POR GREGORY POIRIER
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
REVOLUTION STUDIOS
www.columbia-tristar.es
SDDS
DOLBY
DISTRIBUIDA POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL



Activision da un soplo de aire fresco a la consola de 32 bits de Sony con el regreso del hombre araña

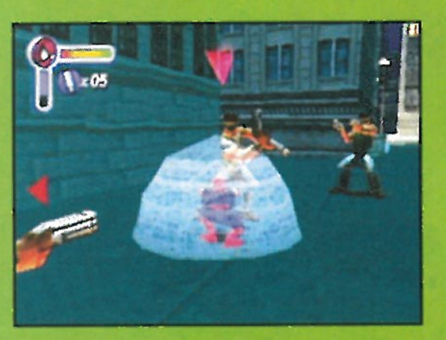
SPIDERMAN VOLVERÁ A TREPAR EN PLAYSTATION

Activision quiere demostrar a los que piensan que ya no quedan grandes títulos para PlayStation que están muy equivocados. Para ello ha decidido que la secuela de uno de sus títulos de mayor éxito del año pasado, **Spiderman**, sea lanzada para los 32 bits de Sony, y además no tardará, pues lo hará antes de final de año.

Spiderman 2 Enter: Electro, que así se llamará el juego, nos pondrá de nuevo en la piel del superhéroe de la Marvel, permitiéndonos usar todos sus poderes arácnidos para llevar a buen término la aventura.

En esta ocasión, el malo de turno será Electro, aunque antes de enfrentarnos a él tendremos que acabar con multitud de enemigos, saltar entre edificios, usar nuestra tela de araña y hacer gala de una gran habilidad en el combate cuerpo a cuerpo.

En definitiva, una buena noticia para los amantes de Spiderman que posean una PlayStation y aún no deseen dar el salto a la nueva generación.









HC News

BROKEN SWORD

Si el mes pasado ya nos congratulamos de saber que la tercera parte de Broken Sword está en desarrollo, los aficionados a esta saga tienen más motivos de alegría pues su compañía programadora, Revolution, ha revelado que también tienen en proyecto realizar una versión de la la primera entrega, Broken Sword: The Shadow of the Templars, para la portátil Game Boy Advance.

Starshot, en el One Touch 511

Infogrames desarrollará juegos para móviles de Alcatel

Infogrames ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con Alcatel, la conocida multinacional dedicada a la fabricación de teléfonos móviles, para la producción de videojuegos para su nuevo modelo One Touch 511.

El primer fruto de dicho acuerdo será una versión de **Starshot**, título que Infogrames lanzó en versiones para Nintendo 64 y PC, y que llegará a nuestro país perfectamente traducido al castellano en el próximo mes de julio.



LAS SECUELAS DE PHANTASY STAR ONLINE SALDRÁN EN OTRAS CONSOLAS

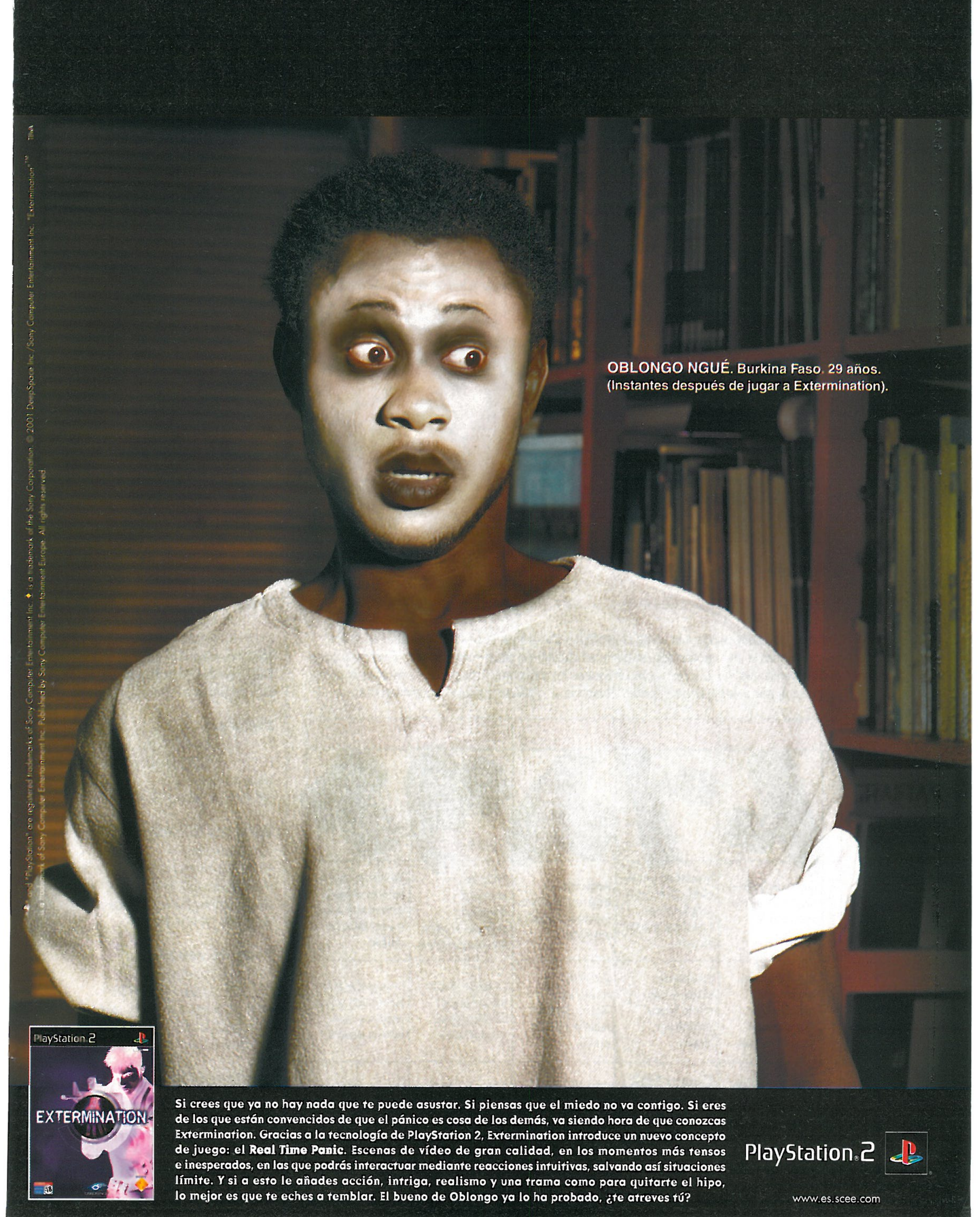
En una reunión celebrada recientemente en Tokyo, Sega anunció que la popular saga de juegos de rol a través de Internet no continuará en Dreamcast. En su lugar, se prevé que la siguiente entrega aparezca en Xbox, PlayStation 2 y quizá Game Cube. Lo que aún no se ha desvelado es si, en el caso de que todas la versiones continuaran ofreciendo juego online, serían compatibles entre sí.

THQ TAMBIÉN SE APUNTA AL WAP

La conocida compañía americana THQ acaba de anunciar la creación de una nueva división dentro de su empresa, dedicada exclusivamente al desarrollo de juegos para teléfonos móviles. La nueva división, que se llamará THQ Wireless, ya se ha puesto a trabajar en sus primeros proyectos sobre teléfonos con tecnología Java, y según Doug Dyer, su Director General, el primero de los títulos saldrá al mercado en navidades.

OUT RUN EN TELÉFONOS MÓVILES

El Sonic Team, que no para ni un sólo momento, acaba de desvelar que está desarrollando una versión para teléfonos móviles de su legendario juego de coches, Out Run, que apareció hace más de dies años en versión arcade y también para consola. Este título viene a sumarse a la lista de juegos que Sega pretende versionar en formato móvil, junto a Samba de Amigo, Nights y el clásico Space Harrier.



OBLONGO NGUÉ. Burkina Faso. 29 años.
(Instantes después de jugar a Extermination).
PlayStation 2
EXTERMINATION
Si crees que ya no hay nada que te puede asustar. Si piensas que el miedo no va contigo. Si eres de los que están convencidos de que el pánico es cosa de los demás, va siendo hora de que conozcas Extermination. Gracias a la tecnología de PlayStation 2, Extermination introduce un nuevo concepto de juego: el Real Time Panic. Escenas de vídeo de gran calidad, en los momentos más tensos e inesperados, en las que podrás interactuar mediante reacciones intuitivas, salvando así situaciones límite. Y si a esto le añades acción, intriga, realismo y una trama como para quitarte el hipo, lo mejor es que te eches a temblar. El bueno de Oblongo ya lo ha probado, ¿te atreves tú?
PlayStation 2
www.es.scee.com

Plug & Play

ENGANCHADOS A GAME BOY ADVANCE

El nuevo cable Link acompañará a la consola de Nintendo

Ya sabemos que es imprescindible para los modos multijugador de GBA, pero ¿qué tiene de especial el nuevo Game Link? Pues que por sólo **2.000 pts** permite conectar nuestras dos consolas a otras dos -que tengan su propio cable- y disfrutar de emocionantes partidas a 4 con un sólo cartucho (dependiendo del juego). Se pondrá a la venta el 22 de Junio y toda la legión de fans de Pokémon tendrá que hacerse con uno.

¡INDURÁIN, INDURÁIN, INDURÁIN...!

Cycle FX, la alternativa sana a un volante

De momento sólo funciona con 50 juegos de PlayStation, pero pronto se desvelará la lista de compatibilidad en 128 bits. En lugar del clásico volante, se trata de pedalear a lomos de una bicicleta estática, girar a izquierda y derecha con el manillar y utilizar los botones especiales para el resto de funciones de los clásicos juegos de velocidad. Además de sano, es el modo más cansado de disfrutar de los juegos de carreras -ya que la velocidad depende de nuestras piernas- y aunque será presentado en el pròximo E3 de Los Ángeles nos extrañaría mucho que llegase alguna vez a Europa.

DVD Remote Controller en PS2

Los mandos a distancia no oficiales, a examen

Antes de que Sony ponga a la venta el periférico oficial (que se acaba de mostrar en Japón), las compañías se han apresurado en poner en circulación sus propios mandos infrarrojos para el DVD de PlayStation 2. Este mes os ofrecemos los datos prácticos para que escojáis el que mejor se ajusta a vuestras necesidades. Nosotros os ofrecemos nuestra recomendación.

	PELICAN	LOGIC 3	INTERACT	SKILLZ	UPXUS
				RECOMENDADO	
PUNTOS DÉBILES	Carece de botones numéricos, diseño incómodo, la cruceta.	Demasiado grande, carece de botones para funciones especiales, precio elevado.	Acusa falta de botones especiales, incómodo, receptor aparatoso.	Difícil de encontrar, demasiado pequeño, le faltan botones numéricos.	No cuenta con los botones del pad, construcción frágil, cruceta de mala calidad.
PUNTOS FUERTES	Retroiluminado, buena construcción, cuenta con los botones del pad.	Construcción sólida, diseño sobrio, buena fiabilidad y alcance.	Excelente resistencia y alcance. Buena relación calidad/precio.	La mejor relación calidad/precio, diseño original, muy resistente.	Buen precio, muy ligero, botonadura numérica en el mínimo espacio.
DISPONIBILIDAD	Centro Mail, GameShop	Centro Mail, Game Shop	Centro Mail	Mundo Asia	Game Shop
PRECIO	4.490 ptas	4.990 ptas	3.990 ptas	2.490 ptas	2.990 ptas



Volantes:
- PSX/PS2: Speedster 2 ★★★★★
- PSX/PS2: Ferrari Modena 360 ★★★★★
- N64: Top Drive 429 ★★★★½
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
- PSX/PS2: Blaze Falcon ★★★★★
- PSX/PS2: P99K light Blaster ★★★★★
- N64: No disponible
- DC: Pelican Stinger ★★★★

Tarjetas de memoria:
- PSX: Blaze 4MB ★★★★
- PS2: Sony Memory Card 2 ★★★½
- N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
- PSX/PS2: Dual Shock ★★★★★
- PSX/PS2: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PSX: No disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpack Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



racing
WORLD CHAMPION
¿Estás preparado para SR ditech?
aprilia recomienda lubricantes
SR50ditech
INYECCIÓN ELECTRÓNICA DIRECTA
CONTAMINACIÓN -80%
CONSUMO -50%
PRESTACIONES MEJORADAS
aprilia
www.aprilia.com
1992-2000 17 TÍTULOS MUNDIALES

Pokémon y Game Boy Advance, las estrellas de Nintendo

Nintendo Acción



El número 103 de Nintendo Acción tiene doble protagonista: por un lado el nuevo título de Pokémon para Game Boy, Puzzle Challenge, y por otro un alucinante reportaje con los diez primeros juegos que van a llegar con Game Boy Advance. Si a esto le añadimos que regalan un suplemento especial de 20 páginas con los mejores juegos de Game Boy Color, sin duda les ha salido un número redondo. Además, cuentan con temas tan potentes como la primera entrega de la serie de pistas y claves para Pokémon Oro y Plata, preview de Excite Bike 64 y Snoopy Tennis y comentario en primicia de Alone in the Dark para GBC.

Pon tu Playstation a 1000 por hora

Playmanía

Este mes, PlayManía dedica su portada a los mejores simuladores de velocidad para PlayStation, a los que han pasado revista en una amplia Comparativa. Tampoco os podéis perder sus reportajes, donde descubriréis lo último de dos de los juegos más esperados para PS2: Gran Tuismo 3 y Final Fantasy X. Por supuesto, no faltan los comentarios de las novedades más impactantes del mes, con mención especial para el terrorífico Alone in The Dark IV, las guías completas, donde destaca la solución de C-12, sus sección de periféricos, la Guía de Compras o el Consultorio. Y no nos olvidemos de su Suplemento gratuito de 36 páginas, donde vais a encontrar las guías completas de los mejores juegos de PS2, como ZOE, Shadow of Memories o SSX.

¡Vuelven los taxistas locos!

Dreamcast

La velocidad más frenética invade las páginas del número 18 de la Revista Oficial Dreamcast, y la culpa la tiene la preview de Crazy Taxi 2, uno de los juegos más esperados del año. Se trata de un gran título, pero no es el único, porque los lectores encontrarán también sendos reportajes de Sonic Adventure 2 y Alone in the Dark IV, una preview de Unreal Tournament, comentarios de Confidential Mission, 18 Wheeler, Carrier o Evil Dead, y las guías de Skies of Arcadia y Grandia 2. ¿Alguien da más? Además, el DreamOn 21 incluye tres demos jugables (Confidential Mission, 18 Wheeler y Daytona USA 2001) y otros tres vídeos (Alone in the Dark IV, Crazy Taxi 2 y Half Life).

Desenfunda forastero

Computer Juegos



Computer Hoy Juegos vuelve a los quioscos con una suculenta oferta: por 295 ptas. te puedes llevar la revista más completa del mercado y un juego original. Este mes le toca el turno a Canal+ Classic Billar, una perfecta simulación que te garantiza horas de diversión. Pero si además de divertirte quieres saber todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, abre la revista y sumérgete en nuestros exhaustivos Test, que te revelan el rendimiento de las últimas novedades en 36 ordenadores distintos. Para que veas, este mes viajamos hasta el salvaje oeste para analizar Desperados.

Especial Guías PlayStation

Playmanía Guías

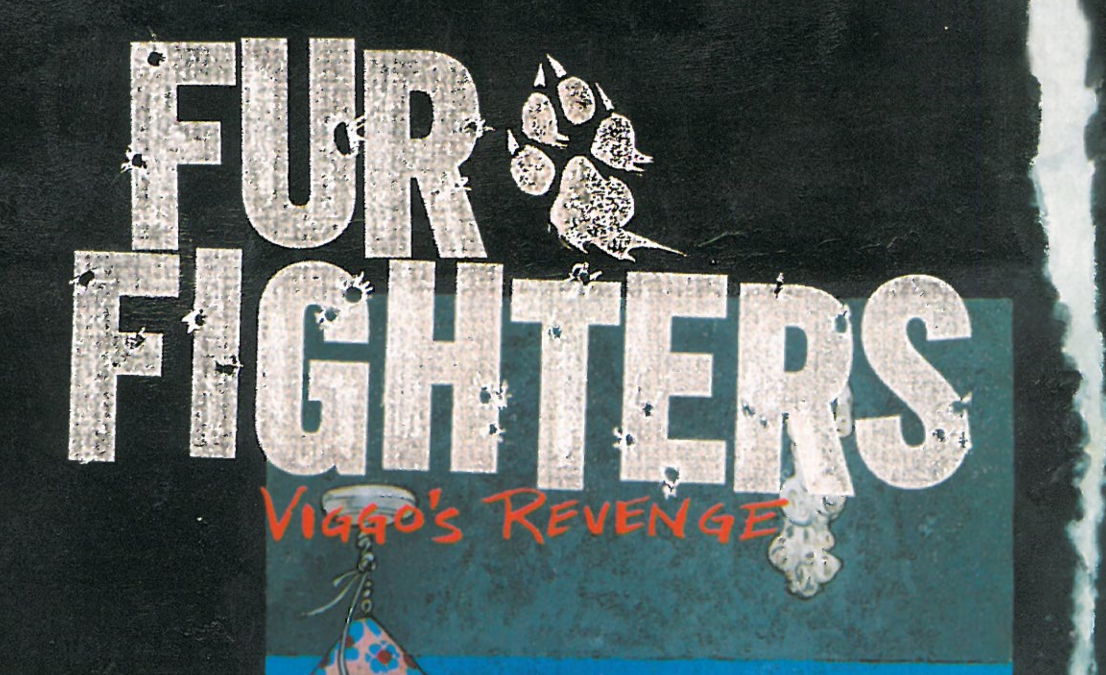
Como muchos sabréis, la revista PlayManía publica periódicamente una recopilación especial de guías que ya va por su número 11. En esta ocasión, el Especial PlayManía os presenta, en 148 páginas, 10 guías de lo más variado en las que tienen cabida desde clásicos del calibre de Silent Hill o Tekken 3, a recientes novedades como Digimon World, 102 Dálmatas, Fear Effect 2 o Medal of Honor Underground. Por supuesto, todas estas guías son completas, y en ellas podréis encontrar la solución a cualquiera de vuestros problemas. Ya sabéis, a partir del 23 de mayo podéis encontrar en vuestro quiosco habitual el número 11 de Especial Guías PlayManía y sólo por 695 pesetas.

Terror frente a tu PC

Micromanía



El nuevo número de Micromanía os cuenta el desarrollo de "Alone in the Dark: The New Nightmare", la nueva cara de un clásico que revolucionó el mundo de los videojuegos. Además, este mes, os ofrecemos en nuestro Megajuego, la review de "Anachronox", el último desafío para los fanáticos del rol para compatibles. Os avanzamos cómo será el nuevo juego de estrategia en tiempo real basado en Star Wars, "Star Wars: Battleground", y el desarrollo de la secuela del terrorífico "Shadowman". Todo ello acompañado de nuestras secciones de siempre, el suplemento especial con las guías de los juegos más interesantes y un CD ROM.



"Guerreros peludos, artillería pesada, bebes secuestrados, diabólicos gatos, teletransportación - y todo esto sólo en los 10 primeros minutos. ¿Estás listo para entrar en el loco mundo de los Fur Fighters?"

Official UK PlayStation 2. Mayo 01



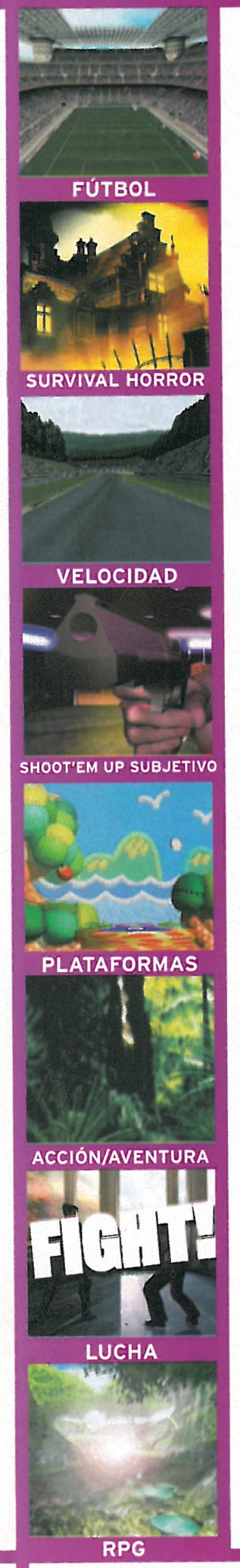
www.ACCLAIM.com



PlayStation®2



REPASO HISTÓRICO A LA TRAYECTORIA DE LOS GÉNEROS QUE SE IMPONDRÁN EN ESTE SIGLO



FÚTBOL
SURVIVAL HORROR
VELOCIDAD
SHOOT'EM UP SUBJETIVO
PLATAFORMAS
ACCIÓN/AVENTURA
LUCHA
RPG

Así nacieron los juegos que liderarán la nueva generación de consolas

20 AÑOS DE EVOLUCIÓN

TODO EL MUNDO PODRÍA CITAR LOS JUEGOS MÁS POPULARES DEL MOMENTO: RESIDENT EVIL, GRAN TURISMO, FINAL FANTASY, FIFA, TEKKEN...PERO NO TANTOS SABRÍAN DE DÓNDE PROVIENEN ESTOS TÍTULOS, QUIÉN TUVO EL HONOR DE SER EL PRIMERO EN INAUGURAR CADA UNO DE LOS GÉNEROS Y CUÁLES FUERON LOS PROGRAMAS QUÉ MARCARON UN ANTES Y UN DESPUÉS EN SU EVOLUCIÓN HISTÓRICA A LO LARGO DE LAS DOS ÚLTIMAS DÉCADAS.

Ante el inminente reinado de una nueva generación de máquinas -PS 2, Xbox y Game Cube- hemos decido echar la vista atrás para recordar el nacimiento y la trayectoria de los géneros más populares, los que se han impuesto entre los gustos de los usuarios al cabo de veinte años, que se convertirán en el referente inexcusable para cualquier aficionado a las consolas durante los próximos tiempos. Una excelente manera de entender las claves de cada género, las actuales tendencias de los desarrolladores y los nuevos enfoques y tratamientos que experimentarán estos juegos en un futuro cercano.

VELOCIDAD

[ORIGEN] Si no podemos conducir un bólido en la realidad, algo había que inventar.
[CLAVES] Coches y más coches, mucho asfalto por delante... y a soltar adrenalina.



LA LUCHA POR LA CONSECUCIÓN DE LA PERFECTA SIMULACIÓN DE UNA CARRERA DE COCHES HA SIDO, DESDE LOS COMIENZOS DE LOS VIDEOJUEGOS, UNO DE LOS PRINCIPALES OBJETIVOS DE LOS PROGRAMADORES DE TODO EL MUNDO. DE AHÍ QUE ESTE GÉNERO HAYA SUFRIDO, A LO LARGO DEL TIEMPO, UNA EVOLUCIÓN TÉCNICA TAN PROFUNDA.

Pasión por la conducción

LOS PRIMEROS

NIGHT DRIVER
1976 • Atari • ARCADE

CHECKERED FLAG
1984 • Psion • Spectrum

Dos hileras de pequeños cuadrados que se desplazaban a lo largo de una pantalla negra, y un enorme bloque blanco a modo de coche, fueron suficientes para que un tal Dave Shepperd creara **Night Driver** para arcade, el primer juego de coches de la historia. Sin embargo, fue **Chequered Flag**, en Spectrum, el primero en simular las carreras de una forma realista, incluyendo rivales, derrapes, paradas en boxes, averías, varios circuitos y vehículos para elegir, etc.

[EL GENIO]
YU SUZUKI
Creador de Out Run y VR



Uno de los gigantes de la programación de Sega, ha estado estrechamente ligado a los juegos de velocidad a lo largo de los años.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA

OUT RUN
1986 • SEGA • ARCADE

VIRTUA RACING
1993 • SEGA • Mega Drive

GRAN TURISMO
1998 • Poliphony Digital • PlayStation

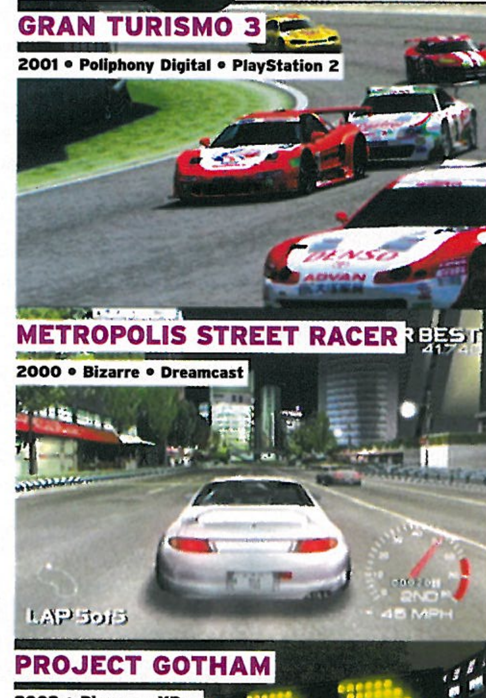
Coincidiendo con la popularización de las máquinas arcades a finales de los 80, el género se asentó con títulos como **Out Run**, de Sega: Una concepción sencilla pero tremendamente adictiva, y un atractivo aspecto gráfico basado en la utilización de los típicos sprites, le convirtieron rápidamente en uno de los grandes clásicos de la velocidad.

Sin embargo, la verdadera y definitiva revolución en el mundo de los simuladores de carreras ocurrió con la llegada de la programación poligonal. En este campo, volvieron a ser los arcades de Sega los que encabezaran el movimiento con **Virtua Racing**. Su primera versión para consola, en Mega Drive, incorporaba en el cartucho el famoso chip SVP , con una velocidad de 23 Mhz y una capacidad para mover de 300 a 500 pol/seg. Nintendo, por su parte, llevaba un camino paralelo con su chip FX, si bien el éxito alcanzado no fue tan notable.

Desde entonces, y más aún con la llegada de los primeros sistemas de 32 bits, la fiebre poligonal ha acaparado por completo el género, dotando a cada título de una calidad cada vez mayor tanto a nivel gráfico como en la simulación. En esta ocasión, el cénit de la programación llegó con el lanzamiento de la joya de la compañía Poliphony Digital , **Gran Turismo** para PlayStation. Con él, el concepto de simulación 100% real alcanzó su máxima expresión.

PRESENTE Y FUTURO

GRAN TURISMO 3
2001 • Poliphony Digital • PlayStation 2



METROPOLIS STREET RACER
2000 • Bizarre • Dreamcast

PROJECT GOTHAM
2002 • Bizarre • XBox



Más allá de grandes revoluciones técnicas, y una vez logrado un nivel de simulación difícilmente superable, lo que el futuro ofrece a los amantes de la velocidad es un acercamiento aún más estrecho a la realidad a nivel gráfico, con **Gran Turismo 3** para PlayStation 2 a la cabeza, así como nuevos y originales planteamientos de juego que vuelvan a hacer atractivo un género que por su propio concepto, no admite grandes cambios.



Buenos ejemplos de esto pueden ser **Metropolis Street Racer** para Dreamcast, con su original sistema de juego que premia tanto el conducir rápido como el hacerlo bien, y **Project Gotham** en Xbox, otro título también de Bizarre que promete mantener las mismas premisas de MSR, pero mejorando el apartado técnico y la calidad de la simulación hasta límites totalmente inéditos.

SURVIVAL HORROR

[ORIGEN] Las películas de horror de Serie B, los libros de Lovecraft y las ganas de pasar un mal rato.
[CLAVES] La piel de gallina, los saltos al interruptor de la luz, y los gritos de "¡Mamaíta, qué miedo!"....



PASAR MIEDO CON UNA HISTORIA DE MISTERIO CON MONSTRUOS Y ENIGMAS ERA POSIBLE DESDE HACÍA TIEMPO GRACIAS AL CINE Y LA LITERATURA. LOS VIDEOJUEGOS NOS PERMITEN IR MÁS ALLÁ: DEJAMOS DE SER ESPECTADORES PARA CONVERTIRNOS EN PROTAGONISTAS DE UNA AVENTURA DE TERROR. NO ES DE EXTRAÑAR, PUES, EL TREMENDO ÉXITO DE ESTE GÉNERO.

La irresistible atracción del miedo



[EL GENIO]
SHINJI MIKAMI
Creador de Resident Evil

Su concepto de aventura de terror basado en las películas nos ha propiciado - y sigue haciéndolo- sustos que hasta hace poco sólo podíamos sentir en el cine.

EL PRIMERO



ALONE IN THE DARK
1991 • INFOGRAMES • PC

La aparición de **Alone in the Dark** para PC supuso una gran revolución: por primera vez los personajes de un juego estaban formados por decenas de polígonos con sombreado que los dotaban de un aspecto impresionante. Edward Carnby tenía que recorrer una mansión victoriana llena de seres sobrenaturales mientras desentrañaba su misterio recogiendo objetos y solucionando puzzles. La acción se seguía mediante cámaras fijas situadas en cada habitación, y gracias a este sistema, el adecuado uso del sonido y una genial planificación de las apariciones de los monstruos, se lograba el efecto deseado: infundir miedo en el jugador. Su éxito propició dos secuelas más, la primera de las cuales apareció en PlayStation con el nombre de **Jack is Back**.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA

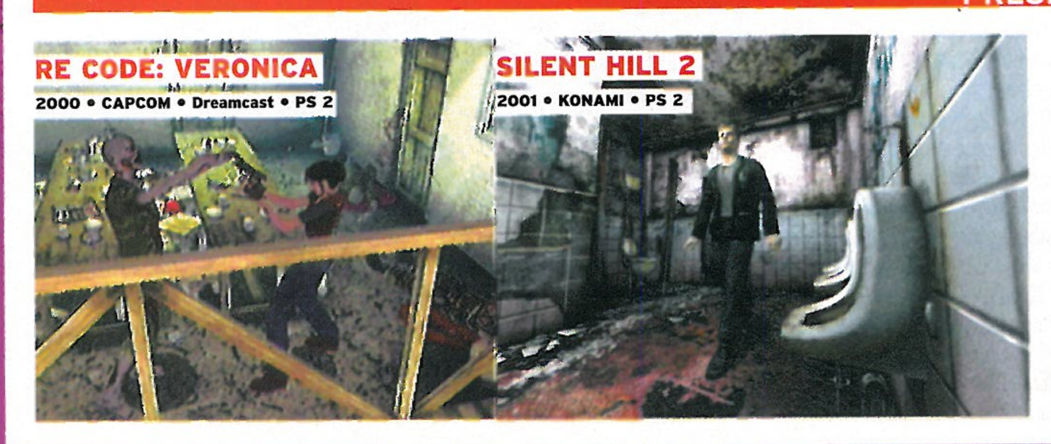
RESIDENT EVIL
1997 • CAPCOM • PlayStation • Saturn

RESIDENT EVIL 2
1998 • CAPCOM • PlayStation • N64 • DC

SILENT HILL
1999 • KONAMI • PlayStation

A Capcom se le reconoce el enorme mérito de haber reinventado el género del Survival Horror tras Alone in the Dark, y haberlo catapultado a los puestos más altos en las preferencias de los jugadores. Su primer **Resident Evil** partía de las mismas bases de los Alone in the Dark, pero tenía tantas novedades que brillaba con luz propia. Varios personajes, una historia más desarrollada gracias a los diálogos y a escenas cinemáticas, un apartado gráfico a años luz de cualquier título de aquel momento y una atmósfera inquietante que conseguía realmente hacernos sentir miedo. Dos años después, Capcom volvió al ataque con **Resident Evil 2**, que lejos de repetir esquemas, volvió a revolucionar el género: los fondos prerrenderizados alcanzaron una calidad impensable, los personajes contaban con tal número de polígonos que parecían casi reales, y encima la aventura se extendía a lo largo de dos CD. Su tercera parte, **RE:3**, fue el más cuidado a nivel gráfico e incluía detalles como la toma de decisiones en tiempo real. Un buen broche de oro en PS. Y no podemos olvidar a Konami y su **Silent Hill**, donde el uso de la iluminación (el utensilio más importante del protagonista era una linterna) y de la niebla lograban crear el llamado "terror psicológico".

PRESENTE Y FUTURO



RE CODE: VERONICA
2000 • CAPCOM • Dreamcast • PS 2

SILENT HILL 2
2001 • KONAMI • PS 2

Capcom continúa marcando la pauta evolutiva, como ha dejado claro con **Code: Veronica** para DC. Este magnífico juego tiene los mejores escenarios de la serie, que además están renderizados en tiempo real. Y Capcom sigue produciendo a buen ritmo sus Survival Horror de nueva generación: **Onimusha** para PS2 (incluso está en desarrollo su segunda parte), **Devil May Cry** (también PS2), **Code: Veronica Complete** (de nuevo PS2) y **Resident Evil 0** para Game Cube. Konami por su parte está preparando **Silent Hill 2**, que partirá de las premisas de su predecesor llevando al límite la utilización de la linterna y la niebla volumétrica. Por último, recordaros que Infogrames ha vuelto al género por la puerta grande con **Alone in the Dark IV**. Es evidente que estamos ante el género con el futuro más prometedor.

PLATAFORMAS

[ORIGEN] Las míticas Game & Watch mostraron el camino a seguir.
[CLAVES] Nunca alcanzar un punto de difícil acceso resultó tan divertido.



SIN LUGAR A DUDAS, UNO DE LOS GÉNEROS QUE MÁS A EVOLUCIONADO CON EL PASO DE LOS AÑOS HA SIDO ÉSTE, PARTIENDO DESDE LOS PRIMITIVOS TÍTULOS DONDE TODO CONSISTÍA EN SALTAR DE UN SITIO A OTRO SIN MÁS, HASTA LAS ACTUALES AVENTURAS 3D, Y PASANDO POR SU VERDADERA ÉPOCA DORADA: LA DE LOS SISTEMAS DE 16 BITS.

Tan sencillo como saltar

EL PRIMERO

DONKEY KONG
1981 • NINTENDO • ARCADE

Un enorme gorila secuestra a una indefensa princesa, mientras un rechoncho fontanero lucha por llegar hasta ellos para liberar a su querida fémina. ¿Os suena? Por supuesto, se trata de **Donkey Kong**, el primer título que utilizó los saltos como elemento principal en un juego, poniendo con ello la primera piedra de uno de los géneros más carismáticos del mundo de los videojuegos, las plataformas. Su mecánica resultaba de lo más sencilla, pero la capacidad para enganchar al jugador aún hoy resulta muy difícil de superar en otros géneros. En este apartado, hubo otros títulos de gran éxito comercial dignos de mención, como el legendario **Manic Miner**, un famoso título programado originalmente por Bug-Byte para Spectrum, y que además contó con el honor de ser el primer videojuego de la historia en incorporar... ¡música!



[EL GENIO]
SHIGERU MIYAMOTO
Creador de Mario

Considerado por muchos como el mayor genio de la historia de los videojuegos, el padre de Mario ha sido y será uno de los pilares sobre los que se ha construido esta industria.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA



SUPER MARIO BROS
1889 • NINTENDO • NES

SONIC
1991 • SEGA • Mega Drive

SUPER MARIO 64
1997 • NINTENDO • SNES

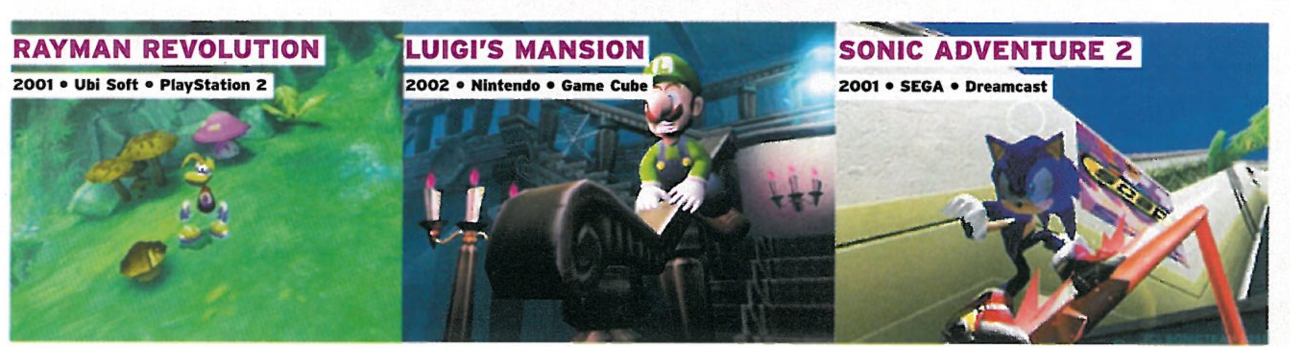
De entre los numerosos títulos que podríamos incluir en este apartado, la mayoría de ellos de la época de las 16 bits, resulta ineludible nombrar dos personajes, por ser los que más hondamente han marcado la historia de las plataformas, y de hecho, de los videojuegos: Mario y Sonic.

La primera aparición del fontanero de Nintendo, fuera ya de la serie Donkey Kong, fue **Super Mario Bros** para NES. Este juego alcanzó un carisma que ha trascendido todas las edades y gustos, y de él han partido las bases tanto para sus numerosas secuelas en 8, 16 y 64 bits, como para la gran mayoría de los juegos de plataformas posteriores.

Por su parte, la mascota de Sega comenzó su andadura con **Sonic the Hedgehog** para MD, un título con el que se apostó más por la velocidad y espectacularidad que por la pura habilidad en el salto. Desde su misma salida, su éxito convirtió a Sonic en la mascota predilecta y en el símbolo de Sega.

Años más tarde, la llegada de los sistemas de 32 y 64 bits, con capacidad para mover grandes entornos poligonales, abrió un nuevo campo de posibilidades para el género, al aportar el concepto de entorno tridimensional en tiempo real. En este campo, el gran pionero fue **Super Mario 64**, quien logró transmitir por primera vez la sensación de encontrarnos ante un mundo totalmente real, donde no existen caminos prefijados y nuestro sentido de la aventura cobra tanta importancia como la propia habilidad en el salto.

PRESENTE Y FUTURO



RAYMAN REVOLUTION
2001 • Ubi Soft • PlayStation 2

LUIGI'S MANSION
2002 • Nintendo • Game Cube

SONIC ADVENTURE 2
2001 • SEGA • Dreamcast

Según se desprende por los grandes títulos que se esperan -**Luigi's Mansion, Sonic Adventure 2, Crash Bandicoot 4**-, así como otros ya presentes, como **Rayman Revolution**, parece que el género no va a revolucionar su concepto de juego básico en un futuro próximo, aunque sí se espera que se produzcan enormes mejoras a nivel técnico.

FÚTBOL

[ORIGEN] La quinta del Buitre. Había que ganar la copa de Europa aunque fuera en las consolas.
[CLAVES] Goles son amores. Pero también las tarjetas, las patadas, la cara que se te queda al perder....



EL INIGUALABLE FENÓMENO SOCIAL QUE SUPONE EL FÚTBOL A NIVEL MUNDIAL, UNIDO A LA VIABILIDAD QUE RÁPIDAMENTE VIERON LOS PROGRAMADORES PARA REFLEJAR TODO SU ESPÍRITU EN UNA PANTALLA, CONVIRTIERON DESDE LOS PRIMEROS TIEMPOS A ESTE GÉNERO EN UNO DE LOS MÁS POPULARES, TANTO EN EUROPA COMO EN JAPÓN.

Deporte rey también en las consolas

EL PRIMERO

MATCH DAY
1985 • OCEAN • ZX Spectrum

Las bases de lo que ahora conocemos las sentó **Match Day**, una referencia obligada para todos los juegos de fútbol que vinieron después. La clave de su éxito residió en que por primera vez se mostraba en una pantalla toda la magia de fútbol, aunque de una forma algo arcaica eso sí. Pero por entonces, la sensación de perspectiva del campo, el acertado diseño de los jugadores y las variantes jugables, como la posibilidad de pasar el balón a diferentes alturas, realizar remates de cabeza o manejar a los porteros, cautivaron a todos los futboleros de pro.

[EL GENIO]



DINO DINI
Creador de Kick Off
Además de crear el primer gran juego de fútbol, fue un programador estrella, que incluso dió su nombre a títulos posteriores.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA



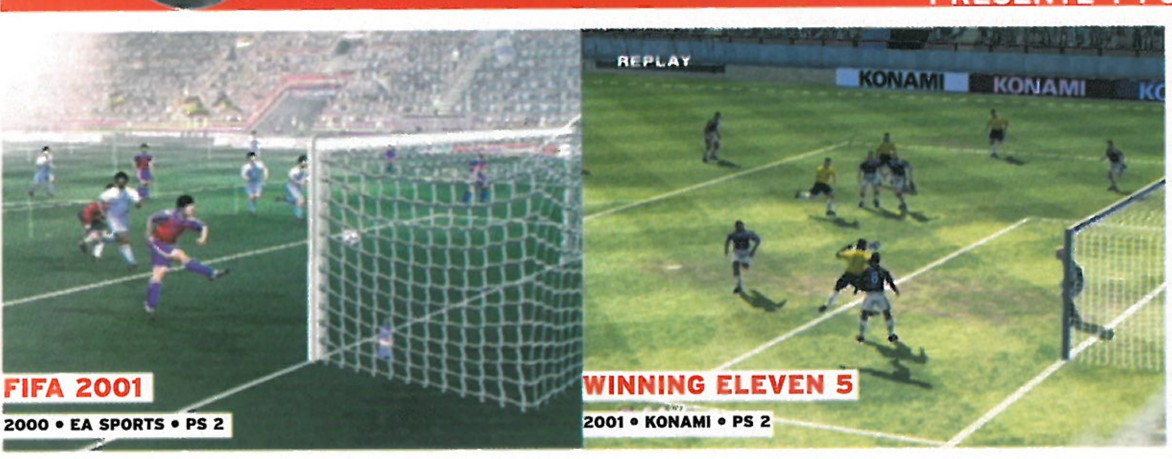
KICK OFF
1989 • ANCO • Commodore 64 • Atari ST • Amiga 500

EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER
1993 • Electronic Arts • Mega Drive

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
1997 • Konami • N64

El primer gran juego de los 90 fue **Kick Off**. Anco introdujo una serie de novedades revolucionarias sobre todo a nivel jugable: instauró la perspectiva aérea cenital con scroll multidireccional, habilitó a los jugadores con nuevos movimientos y atributos personales y presentó las opciones tácticas y diferentes tipos de competición. Después llegó **FIFA** (EA Soccer por aquel entonces) y lo cambió todo. Aprovechando las posibilidades de Mega Drive, EA nos sorprendió con una atractiva perspectiva isométrica diagonal en 3D, y una calidad gráfica extraordinaria, con más de 2000 secuencias de movimientos diferentes para los jugadores. El juego se desmarcaba también de las tendencias anteriores al ofrecer una simulación con infinitas posibilidades pero muy asequible y un catálogo de de opciones, equipos y modos de juego abrumador. Poco después, Konami estrenó en SNES una nueva saga de fútbol llamada ISS, sin tantos equipos ni modos de juego como FIFA, pero con un apartado gráfico tan bueno o mejor y, sobre todo, con un nuevo estilo de simulación, más exigente que FIFA pero a la vez más cercano a la realidad. Todas estas virtudes se llevaron hasta un nivel impresionante en **ISS 64**, considerado entonces, el mejor juego de fútbol de la historia, y aún hoy no ha habido ninguno que le haya superado claramente.

PRESENTE Y FUTURO



FIFA 2001
2000 • EA SPORTS • PS 2

WINNING ELEVEN 5
2001 • KONAMI • PS 2

La llegada de la nuevas consolas ha supuesto, al menos momentáneamente, un parón en la evolución del género. Desde luego que hemos visto un salto tecnológico espectacular con las nuevas entregas de **FIFA** e **ISS**, ya colocados como máximos exponentes sin discusión del fútbol en las consolas, pero a nivel jugable nos hemos encontrado con más de lo mismo. Es de esperar que en los próximos lanzamientos se incluyan nuevas variables en el juego, posibilidades revolucionarias en la simulación y , quién sabe, tal vez la inauguración de una nueva época de fútbol online.

RPG

[ORIGEN] Los juegos de mesa de toda la vida. Porque no siempre es posible reunir a suficientes amigos en casa...
[CLAVES] El destino de cientos de mundos imaginarios siempre queda en manos de un grupo de jóvenes guerreros.



LOS CLÁSICOS JUEGOS DE ROL DE TABLERO QUE MILES DE USUARIOS HAN REVERENCIADO DURANTE AÑOS FUERON LA BASE PARA LA LLEGADA DE UN GÉNERO MUY DIFERENTE A LO CONOCIDO: ELABORADOS ARGUMENTOS, MENÚS, MAGIA..., ELEMENTOS POR AQUEL TIEMPO INÉDITOS SE UNIERON PARA FORMAR UN GÉNERO DONDE, EN LA PRÁCTICA, NO EXISTEN REGLAS.

Deja volar tu imaginación

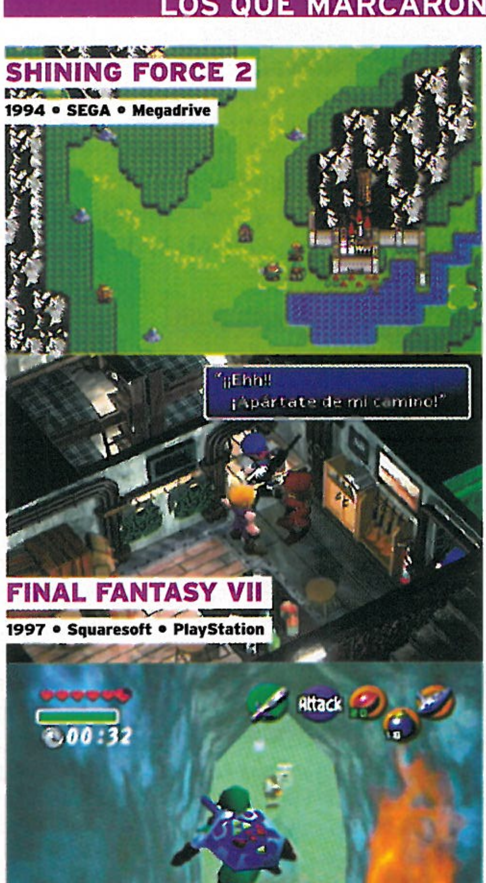
EL PRIMERO



LEGEND OF ZELDA
1986 • NINTENDO • NES

Obviando algún que otro título de PC que pudiera considerarse lejanamente parecido, la referencia obligada en el mundo de los RPG (Role Playing Game, o Juego de Rol en castellano), es el año 1986, cuando apareció **Legend of Zelda** para la 8 bits de Nintendo. El concepto de juego que aportaron las aventuras de Link en su afán por rescatar a la princesa Zelda resultó tan sumamente innovador para los usuarios de la época, habituados como estaban a títulos infinitamente menos complejos, que su éxito fue absolutamente demoledor. Desde entonces, el sistema de juego de un personaje que se desplaza por un mapeado de enormes proporciones mientras se relaciona con cientos de personajes, lucha con enemigos y aprende nuevas habilidades ha evolucionado en muy diversas formas, pero siempre siguiendo de cerca el modelo que impuso este juego que aún hoy sigue resultando una delicia.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA



SHINING FORCE 2
1994 • SEGA • Megadrive

FINAL FANTASY VII
1997 • Squaresoft • PlayStation

ZELDA 64
1998 • Nintendo • Nintendo 64

A lo largo del tiempo, quizá en la época de las 16 bits, los juegos de rol han ido dividiéndose por sí mismos en dos ramas, no necesariamente incompatibles entre sí, pero que en cierto modo han creado dos vertientes entre los usuarios: los RPG de acción, y los de combates por turnos.

En el primer grupo, caracterizado porque los combates se suceden en tiempo real, se encuentran las sucesivas versiones de **Zelda** en GB, SNES, y la que ha sido la gran culminación de esta saga: **Zelda 64**. En su momento este juego alcanzó la categoría de obra maestra para Nintendo 64, y aún hoy sigue siendo objeto de culto de todos los aficionados al rol.

Por otro lado, se encuentran los RPG con combates por turnos, con pioneros como los primeros **Final Fantasy** en Super Nintendo o **Shining Force 2** en Mega Drive. Hubo muchos, pero entre todos ellos podemos encontrar un punto de inflexión que marcó las pautas a seguir en el futuro: **Final Fantasy VII**, de Square. Con este juego, por primera vez, una compañía lograba aunar en un solo juego de rol un apartado técnico impresionante, y una sorprendente capacidad para introducir al jugador dentro de una historia irresistiblemente absorbente. Desde entonces, el rol ha experimentado un crecimiento enorme.

PRESENTE Y FUTURO


PHANTASY STAR ONLINE
2000 • SEGA • Dreamcast

FINAL FANTASY X
2001 • Squaresoft • PlayStation 2

Las nuevas tecnologías han abierto, recientemente, un nuevo camino para la evolución de los RPG: Internet. Gracias a **Phantasy Star Online**, los usuarios de DC han podido ser los primeros en disfrutar de un juego que permite la interactuación de varios usuarios de todo el mundo en tiempo real, avanzando juntos en el desarrollo y comunicándose entre ellos. Pero ésta solo ha sido la primera piedra de una nueva forma de jugar a rol a la que no todos se unirán -**Final Fantasy X** para PS 2 será una prueba de ello- pero que ninguno podrá pasar por alto.

[EL GENIO]

HIRONOBU SAKAGUCHI
Creador de Final Fantasy



Después de casi quince años desde la primera entrega, y con permiso de Zelda, su saga aún es el modelo a imitar en el género.

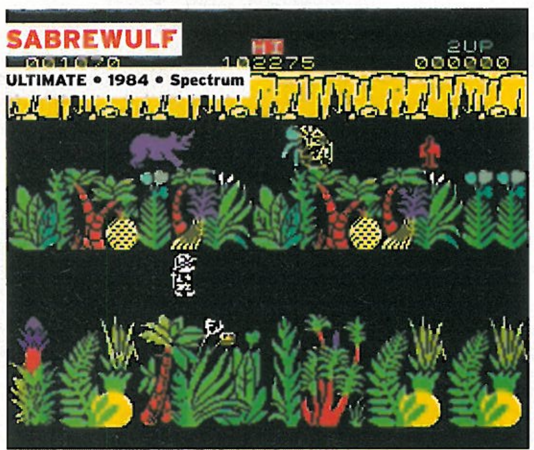


MENS SANA IN CORPORE SANO, CEREBRO Y MÚSCULO, DISPAROS E INVESTIGACIÓN. LAS AVENTURAS SE HAN CONVERTIDO EN EL GÉNERO MÁS EXIGENTE DE TODOS LOS TIEMPOS: A UN CONTROL COMPLETO Y UN ARGUMENTO CADA VEZ MÁS IMPORTANTE HAN SABIDO DOTARLE DE LA MÁS IMPRESIONANTE REALIZACIÓN TÉCNICA Y AÑADIR PROTAGONISTAS CARISMÁTICOS

Acción e inteligencia en equilibrio

EL PRIMERO

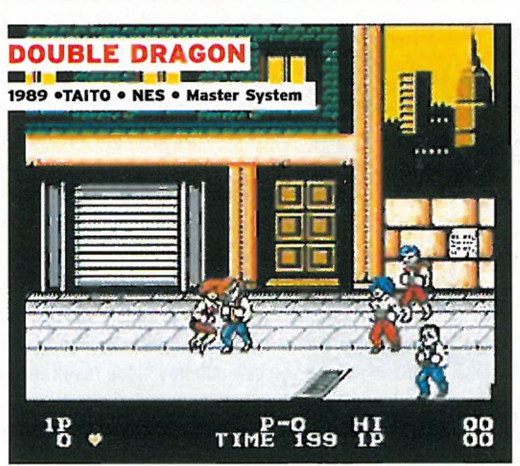
Corría el año 1984 y los usuarios de Spectrum ya estaban cansados de matar marcianos y jugar a Pac Man, de modo que Ultimate (ahora Rare) se atrevió a mezclar por vez primera la intensidad de los juegos de "gatillo fácil" con un desarrollo un poco más intrincado. El resultado fue **Sabre Wulf** (primera aparición de Sabreman, después protagonista de dos entregas más) un título de ambientación amazónica en la que nuestro objetivo era recoger las piezas de un amuleto perdido. Además de caminar recogiendo objetos, el explorador podía defenderse de los animales de la selva con una espada, y coleccionar orquídeas de colores con las que ganaba nuevas habilidades. Su "enorme" mapeado de 256 pantallas estáticas y un buen acabado gráfico pronto lo catapultaron hacia el éxito, si bien tanto el argumento como el componente de aventura estaban muy solapados. **Knight Lore** consiguió un poco más tarde introducir los puzzles en un desarrollo similar (realizado con perspectiva filmation) si bien la recuperación de objetos y los laberínticos escenarios nos dejaron un ritmo mucho más lento, ya que se había prescindido por completo de los enfrentamientos.



SABREWULF
ULTIMATE • 1984 • Spectrum

UNA VARIANTE INICIAL

En 1985 Taito llevó a los salones recreativos un nuevo concepto de juego: el "beat´em up" con perspectiva horizontal. En **Double Dragon** (que después fue convertido a Master System y NES) los hermanos Billy y Jimmy Lee se enfrentaban a la banda de Black Shadow, que había raptado a sus novias. Además de un control de dos botones que simplificaba enormemente los enfrentamientos, los personajes eran capaces de recorrer 4 escenarios (con ilusión de profundidad) enfrentándose a montones de enemigos, aunque la recogida de objetos acabó limitándose a power ups y armas, y los puzzles desaparecieron por completo. El género pasó primero por una renovación técnica -con **Final Fight** y **Streets of Rage** a la cabeza- y terminó derivando en mapeados 3D con pequeños puzzles intercalados, como **Soul Fighter** para Dreamcast. El "beat ´em up" se ha estancado peligrosamente en este desarrollo, como demuestra **The Bouncer** en PS2, aunque todavía arrastra a un gran número de incondicionales gracias al atractivo de la acción inmediata.



DOUBLE DRAGON
1989 •TAITO • NES • Master System

LOS QUE MARCARON ÉPOCA

Los juegos de acción continuaron nutriéndose de elementos de otros géneros populares -como las plataformas- hasta conseguir equilibrar su jugabilidad. Este fue el caso de Lucasarts en 1992, que consiguió arrasar con **Super Star Wars** para la consola de 16 bits de Nintendo. El cartucho era una combinación entre niveles de acción "plataformera" y otros de pilotaje basados en el innovador Modo 7. La posibilidad de cambiar en cualquier momento del juego entre los 3 personajes disponibles, el uso de armas secundarias y un nivel técnico muy alto (apoyado en diferentes niveles de scroll parallax y el impactante tamaño de los sprites) provocaron la aparición de dos secuelas más y de **Indiana Jones Adventures** (también para Super Nintendo), realizadas por el mismo equipo.

En 1993 Delphine Software lanzó la secuela de Another World (primer juego para consola de la serie Future Wars de PC), arrasando en Mega Drive y Super Nintendo por su realismo y complejidad. En **Flashback** las secuencias de acción cobraban tanta importancia como los saltos y la utilización de objetos, especialmente por lo complicado del diseño de cada nivel, que obligaba a repetirlos una y otra vez. Las animaciones, por su parte, estaban realizadas con motion capture, con infinidad de movimientos "heredados" de **Prince of Persia**, y los primeros vídeos representaban un argumento adulto con un aspecto cercano a las 3D.

FLASHBACK
1993 • DELPHINE • Mega Drive



STAR WARS
1992 • LUCASARTS • SNES

[EL GENIO]

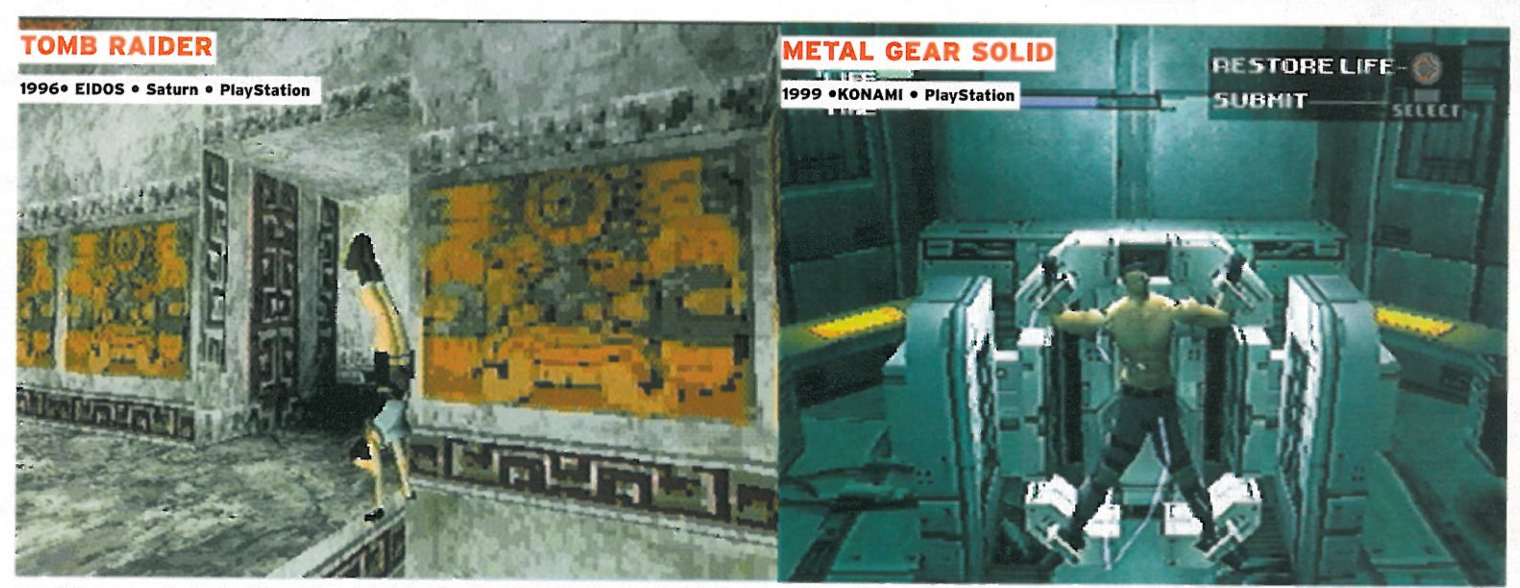


HIDEO KOJIMA
RESPONSABLE DE METAL GEAR

Después de ser el creador de todo un estilo de juego en MSX ha llevado su saga hasta la categoría de mito para todos los jugadores del mundo.

[ORIGEN] Podríamos remontarnos a la búsqueda del fuego por parte de los prehistóricos, pero Indiana Jones sería un buen referente.
[CLAVES] Vete por allí, busca aquello, encuentra la salida, acaba con ese enemigo, date prisa...¡pardiez, que bien me lo estoy pasando!

[DOS VERTIENTES]



TOMB RAIDER
1996• EIDOS • Saturn • PlayStation

METAL GEAR SOLID
1999 •KONAMI • PlayStation

En el 96, con las flamantes 3D recién estrenadas, los usuarios de Saturn y PlayStation fueron los primeros en disfrutar de una aventura donde los protagonistas eran parajes exóticos, puzzles y por supuesto Lara Croft. Con **Tomb Raider** Eidos revolucionó el género gracias a un carga "masiva" de plataformas (necesarias para la exploración de los enormes niveles) y contadísimos enfrentamientos. Su desarrollo obligó a diseñar un personaje capaz de los más complicados movimientos, sin que por ello se resintiese la fluidez del juego, así que Lara, a lo largo de 5 entregas, ha sido capaz de saltar, sumergirse, trepar por cuerdas y pilotar todo tipo de vehículos, para mayor delicia de sus muchos fans. En el otro plato de la balanza, Hideo Kojima recuperó las mejores ideas de su obra maestra de MSX para la versión de **Metal Gear Solid** en PS. Hace ya tres años Solid Snake impuso un nuevo estilo de juego basado en el sigilo, que gracias a grandes dosis de acción y un argumento político militar de tratamiento cinematográfico se ha convertido en la referencia absoluta para la consola de 32 bits. No existe otro juego que haya logrado tal inmersión del jugador gracias a su combinación entre gráficos, sonido e incluso el motor vibratorio del Dual Shock, y tampoco otro en el que la IA de los enemigos fuese tan elevada.

PRESENTE Y FUTURO

SHENMUE
2000 • SEGA • Dreamcast

METAL GEAR 2
2002 •KONAMI • PS2

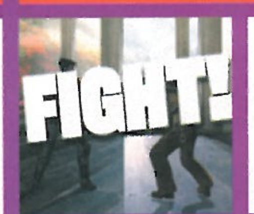
TOMB RAIDER NEXT GENERATION
2002 • EIDOS • PlayStation 2

El juego que los usuarios de DC esperaban llegó en 2000 apadrinado por Yu Suzuki. **Shenmue** es la aventura contemporánea por excelencia, tanto por acabado visual como por los rasgos que comparte con los juegos de lucha. A lo largo de su aventura Ryo Hazuki es capaz de interactuar con los elementos del escenario a cualquier nivel, pero el juego destaca por la ilusión de una ciudad "viva" gracias a sus más de 100 secundarios. Considerado por muchos como su rival más prometedor, **MGS: Sons of Liberty** incorporará efectos visuales a un complejo desarrollo en la línea del primero. Dejando a un lado los nuevos movimientos, Snake lucirá expresiones faciales, una nueva perspectiva subjetiva y los enemigos de mayor inteligencia que se han diseñado nunca. Pero el futuro de las aventuras también discurre por otras vías, como el próximo **Tomb Raider Next Generation** para PS2.

▸▸

LUCHA

[ORIGEN] Tan antiguo como el hombre, la lucha por la supervivencia, la verdadera esencia del juego.
[CLAVES] El que golpea primero, golpea dos veces, y si no, ¿qué tal con un complicado ataque mágico?



UNA CUENTA ATRÁS Y LA RESISTENCIA DE CADA PERSONAJE COMO ÚNICAS REGLAS. EL ENFRENTAMIENTO EN IGUALDAD DE CONDICIONES ALCANZA CON LOS JUEGOS DE LUCHA LA FLUIDEZ NECESARIA PARA HACERSE UN HUECO ENTRE LOS GÉNEROS DE MASAS, LA VOCACIÓN MULTIJUGADOR Y UN CONTROL ENDIABLADO SE ENCARGAN DE ALIMENTAR SU ATRACTIVO.

La ley del más fuerte



[LOS GENIOS]
NAKATAMI Y YAMADA
PADRES DE TEKKEN 3



Los "enfants terribles" de Namco supieron llevar la saga de lucha más completa hasta el paroxismo con el tercer Tekken para PlayStation. Después de cuatro años todavía no ha sido superado.

EL PRIMERO

YIE AR KUNG FU
1985 • KONAMI • Spectrum

Konami consiguió en 1985 transformar el desarrollo de los clásicos "beat ´em up" horizontales en el "uno contra uno" que hoy conocemos. Los 9 oponentes a los que Oolong debía enfrentarse en el torneo de **Yie Ar Kung Fu** fueron los primeros en mostrar tres zonas vulnerables (golpes medios, bajos y con salto) y aunque su aspecto no era muy impresionante, su dificultad crecía de forma desmedida con cada pelea. El control, sin embargo, aún no estaba depurado, ya que en lugar de botones utilizaba los propios movimientos del stick para ejecutar un limitado repertorio en el que las "magias" y combos eran impensables. **Yie Ar Kung Fu** intentaba parecer realista gracias a lo fluido de unas animaciones (teniendo en cuenta que han pasado más de 15 años) que imitaban rigurosamente movimientos de la disciplina.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA

STREET FIGHTER II
1991 • CAPCOM • Super NES

VIRTUA FIGHTER
1993 • SEGA • Saturn

TEKKEN 3
1997 • NAMCO • PlayStation

Podemos asegurar que **Street Fighter II** supuso el pistoletazo de salida a una "edad de oro de la lucha". Sus 8 personajes (sólo Ryu y Sagat del primero) catapultaron la máquina de Capcom al éxito -12 secuelas- gracias a un equilibrio y control insuperables. Técnicamente, fue el primer cartucho de SNES con 16 megas, incapaz de conservar los 3 bonus de la máquina, pero con fondos en movimiento a 256 colores. Aunque en 1991 también nacía Neo Geo, creada por y para la lucha. Pocos aficionados podrán olvidar sagas como **Fatal Fury** o **Samurai Shodown**.

La inconfundible mano de Suzuki y los avances de 1993 nos regalaron el primer juego en 3D. **Virtua Fighter** tenía los escenarios vacíos y los polígonos de sus luchadores eran planos, pero la libertad de movimientos era absoluta. Además los ingenieros de Sega se aventuraron con un nuevo sistema de control de 3 botones, que se apoyaba en combos y llaves en lugar de golpes básicos.

El probado talento de Namco a la hora de programar "uno contra uno" tuvo su máxima expresión en 1997, con la tercera entrega de **Tekken**. La suavidad de sus polígonos, ya texturados, y los efectos de luz que acompañaban a cada impacto no eran rival para un control plagado de llaves, reversals, y counters, el más completo hasta la fecha. 22 luchadores se encargaron del resto.

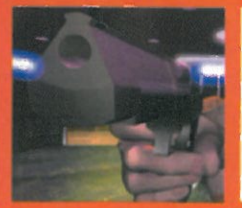
PRESENTE Y FUTURO



Soul Calibur combinaba en 1999 tres virtudes: ser el primer título de Namco para DC, superar la recreativa y convertirse en el primer juego de lucha de nueva generación. Los luchadores tenían un diseño suave en el que se reflejaban las luces del día, el control analógico era fiable y rápido y además el modo historia nos entretenía durante horas coleccionando imágenes. En cuanto a los escenarios, resulta difícil olvidar el "Water City" de Siegfried. El futuro de la lucha es aún más sólido que su momento actual. **Virtua Fighter IV** dejará atrás las forzadas expresiones faciales de los juegos de 128 bits para recrear a los luchadores más emblemáticos de la saga con facciones perfectas, mientras que su sistema de control promete regresar a los tres botones. Eso sí, el horizonte está ocupado por la tercera parte de **DOA3** para XBox.

SHOOT'EM UP SUBJETIVO

[ORIGEN] Las películas tipo "Alien", las escenas de tiroteos de los thrillers de acción...
[CLAVES] Sentir que estamos inmersos en el juego y somos James Bond o la Teniente Ripley.



CONSEGUIR SIMULAR LAS TRES DIMENSIONES DE UNA MANERA CADA VEZ MÁS REAL HA SIDO Y ES UNO DE LOS PRINCIPALES OBJETIVOS DE LOS PROGRAMADORES. LOS CONTINUOS AVANCES TECNOLÓGICOS HAN PERMITIDO QUE SE CONSIGA Y PODAMOS VIVIR EL JUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA DE PRIMERA PERSONA, LOGRANDO ASÍ UN GRADO DE INMERSIÓN CASI TOTAL.

A través de los ojos del héroe

EL PRIMERO



DOOM
1994 • ID SOFTWARE • PC • N64 • PS • Jaguar • Saturn

Si hay un nombre que se nos viene a todos a la cabeza cuando hablamos de este género, ese es sin duda el de **Doom**. Creado por la compañía ID, se le considera el padre del género, aunque su antecesor **Wolfenstein 3D** (también de ID) ya había sentado las bases. Este juego, versionado a la práctica totalidad de consolas pasadas y presentes, recreaba el entorno tridimensional de una nave espacial plagada de criaturas donde la atmósfera ominosa y la tensión eran las notas predominantes. Todo consistía en recoger llaves para abrir puertas y llegar al final de cada nivel disparando sin parar a los engendros, pero la capacidad para crear suspense y el grado de inmersión que conseguía en el jugador avanzando en primera persona no tenían precedentes en la historia de los videojuegos. Como anécdota, mencionar que ya se habían utilizado las 3D en juegos para Spectrum como **The Sentinel** o **Gyron**.

PRESENTE Y FUTURO

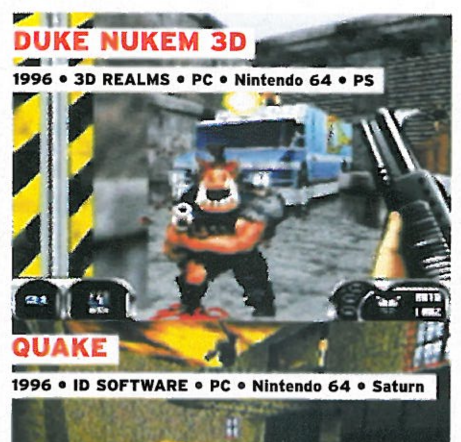


QUAKE III
2001 • ID SOFTWARE • PC • Dreamcast • PS 2

UNREAL TOURNAMENT
2001 • EPIC MEGAGAMES • Dreamcast • PS 2 • PC

Y de esta manera llegamos a la actualidad, donde encontramos que el género sigue aprovechando al máximo las nuevas tecnologías para ofrecer nuevas experiencias a los jugadores. **Quake III** y **Unreal Tournament**, por ejemplo, obvian cualquier tipo de historia y utilizan las posibilidades online de Dreamcast para enfrentar en una lucha sin cuartel a los jugadores de todo el mundo a través de Internet. De momento no hay en proyecto nuevas entregas de Quake III, aunque sí de Unreal Tournament, y el futuro se presenta bastante esperanzador para el género con Rare ya metida de lleno en el desarrollo de una segunda parte para Game Cube del mejor shooter de la anterior generación, **Perfect Dark**, mientras que ID ha mostrado un impresionante vídeo del nuevo **Doom** para Xbox donde atisbamos un nuevo uso de las sombras en tiempo real aplicadas pixel a pixel. Un concepto revolucionario que nos hace soñar con futuras maravillas.

LOS QUE MARCARON ÉPOCA



DUKE NUKEM 3D
1996 • 3D REALMS • PC • Nintendo 64 • PS

QUAKE
1996 • ID SOFTWARE • PC • Nintendo 64 • Saturn



GOLDENEYE
1997 • Rare • N64

Duke Nukem, un personaje macarra y carismático que protagonizó sendos shoot'em up de scroll lateral para PC, saltó directamente a las 3D asombrando a propios y extraños con un motor que recreaba edificios con varias plantas y permitía interactuar con casi cualquier elemento del decorado. Pero la verdadera revolución del género la consiguieron nuevamente los genios de ID con el mítico **Quake**. En él todos los elementos, enemigos y escenarios eran totalmente 3D, mostrando una solidez impresionante, y unas texturas barrocas y recargadas de gran detalle. Poco después, Rare se desmarcaba con **Goldeneye** , un juego que introducía elementos de estrategia a un género que hasta ahora consistía en activar interruptores y disparar sin descanso: acercarse sigilosamente a los enemigos, elegir las armas según la situación, cumplir objetivos mucho más complejos, etc... Quake tuvo una nueva encarnación en la forma de **Quake 2**, que básicamente partía de las mismas premisas del primero, pero mejoraba el entorno gráfico y la jugabilidad gracias a los nuevos chips gráficos.

[EL GENIO]
JOHN CARMAK
Creador de Doom



El verdadero artífice del género. Es un apasionado de todo lo que lleve la palabra "3D". Con la creación del exitoso Doom sentó las bases del shoot´em up subjetivo, de forma que también se conoce a los juegos de este género como "tipo Doom".

el señor de la zona muerta

Shadowman prepara su regreso a las consolas

En Julio se cumple el plazo para que Shadowman vea la luz en PS2. El héroe de Lousiana vuelve a la zona muerta para enfrentarse a los Grimori -una raza demoníaca-, esta vez escoltado por la acción más frenética y un apartado gráfico revolucionario.



Hasta 24 miembros de los estudios de Acclaim en Teeside se están enfrentando al complicado kit de desarrollo de PS2 para sacar adelante la secuela de «Shadowman», un título que se anuncia con la impresionante cifra de 60 millones de polígonos a 60 fps, es decir uno de los apartados visuales más impactantes de la primera generación de juegos para esta consola. Es cierto que «Shadowman: 2econd Coming», como se conocerá a esta secuela, perderá una parte de la oscura ambientación del primero por culpa de una jugabilidad dedicada al combate, pero a cambio los seguidores del cómic se van a encontrar con un nuevo e intrincado argumento que nos devolverá a la difícil tarea de salvar el mundo.

Esta vez, monstruos inspirados en leyendas populares cobrarán vida para llevar el infierno a la tierra, y sólo gracias a un libro mágico (el Codex) Shadowman será capaz de viajar al mundo de Gehenna para acabar con su amenaza. De este modo, el héroe ambidiestro de Acclaim volverá a disfrutar de un particular sistema de animaciones, basado el 50% en motion capture y el otro 50 en el trabajo manual, para ser capaz de realizar todo tipo de movimientos: disparar con ambas manos, trepar e incluso llevar consigo a cuestas a otros personajes.

Viejos conocidos como Jaunty o Nettie se unirán ahora al protagonista Mike Leroi y a Deacon, un cazademonios ex policía que combinará sus fuerzas con Mike/Shadowman en más de una ocasión, para atravesar los 6 niveles que compondrán el CD, todos ellos ambientados en diferentes partes del mundo en las que se mostrará un innovador sistema de iluminación día/ noche en tiempo real. «2econd Coming» será un título más fácil de digerir que su antecesor, menos tenebroso pero más jugable y técnicamente muy superior.

resucita en PlayStation 2



Esta vez Shadowman está "más muerto", sin carne sobre los huesos y con algunos músculos a la vista. Éste será nuestro aspecto cada vez que crucemos "al otro lado".





Shadowman: 2econd Coming hará gala de una ambientación menos oscura y tenebrosa que su antecesor, pero también será más jugable y contará con un **apartado visual** muy superior a otros títulos de primera generación de PS2.

dos hombres en uno

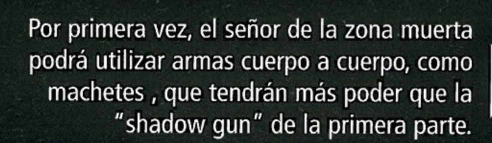


El nuevo motor gráfico nos mostrará a Mike y a su alter ego, Shadowman, algo cambiados con respecto al primer juego.

Mike tendrá un aspecto más imponente, y sus músculos le permitirán golpear con mayor fuerza, aunque perderá velocidad.

El pecho descarnado de Shadowman alojará una luz de intensidad creciente que indicará el poder vudú.

Por primera vez, el señor de la zona muerta podrá utilizar armas cuerpo a cuerpo, como machetes , que tendrán más poder que la "shadow gun" de la primera parte.



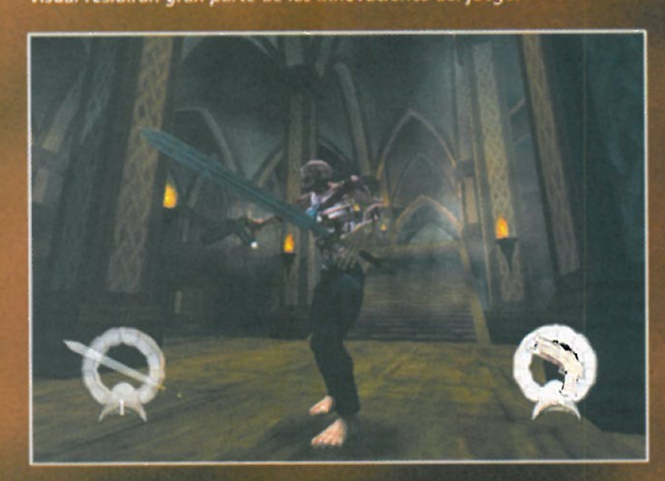
Siempre que se encuentre en el mundo de los vivos, nuestro protagonista será capaz de cargar armas e incluso a otros personajes, como Jaunty, sobre sus hombros, a veces por imperiosa necesidad.





El "portal rendering" de PlayStation 2 permitirá escenarios de gran tamaño sin un ápice de las ralentizaciones o la niebla del primer «Shadowman». El aspecto es más que prometedor.

Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención en este primer contacto con el juego ha sido la calidad de los efectos de luz en tiempo real generados por el motor gráfico. Sin duda en el apartado visual residirán gran parte de las innovaciones del juego.



Así era el primer Shadowman



- 70 horas de juego totales.
- Legión y sus asesinos múltiples nos ponían las cosas difíciles.
- Escenarios similares.
- Desarrollo aventurero de ambientación "enfermiza".

Y así será 2econd Coming

- 25 horas de juego, con algunos extras ocultos.
- Los Grimori serán la nueva raza enemiga.
- Los escenarios estarán ambientados en Rusia, Irlanda, Iraq e Inglaterra.
- El desarrollo será mucho más lineal, con ambientación "clásica".



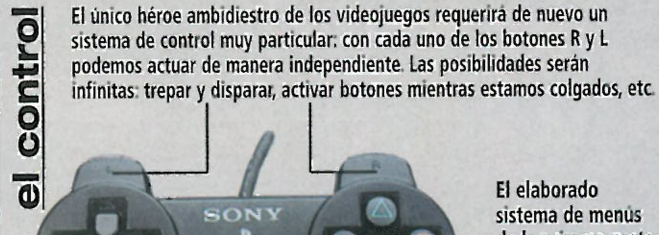


La cámara descenderá cada vez que detecte una pelea, mientras que se alejará de nuestro personaje en las zonas de plataformas. Del mismo modo se comportará la música, que variará en intensidad según el nivel de dificultad elegido.

Las secuencias de acción frenética se convertirán en verdaderas protagonistas de 2econd Coming por encima del desarrollo aventurero

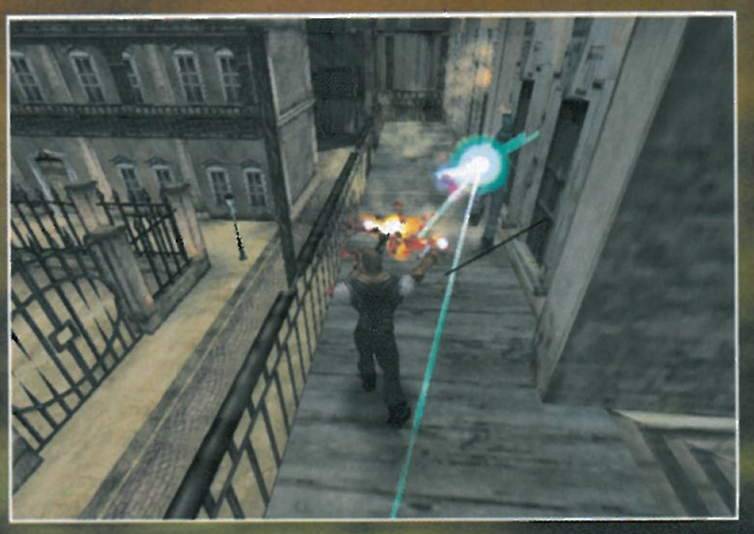
el control

El único héroe ambidiestro de los videojuegos requerirá de nuevo un sistema de control muy particular: con cada uno de los botones R y L podemos actuar de manera independiente. Las posibilidades serán infinitas: trepar y disparar, activar botones mientras estamos colgados, etc.



El elaborado sistema de menús de la primera parte se complicará con la multiplicación de objetos y con el Codex, de modo que los botones básicos servirán para saltar y seleccionar ítems.

Aunque la cámara se ajustará de manera automática, mientras nos movemos con el stick izquierdo, enfocamos con el derecho.



Algunos niveles, como la fase de Lousiana (justo donde comenzamos), se han rediseñado a partir de los que jugamos en el primer «Shadowman».

El próximo verano dos de las más reputadas sagas de videojuegos darán el anunciado salto a la pantalla grande



DEL PÍXEL AL CELULOIDE, LOS VIDEOJUEGOS SALEN A ESCENA

TIENEN MOTIVOS DE SOBRA PARA HACER PEDAZOS LA TAQUILLA. **FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR** CONVERTIRÁ LA CONOCIDA SERIE DE SQUARESOFT EN UN "TOUR DE FORCE" TÉCNICO GRACIAS A LOS GRÁFICOS GENERADOS POR ORDENADOR MÁS REALISTAS QUE HAN LLEGADO NUNCA AL CINE, MIENTRAS QUE **TOMB RAIDER** CUENTA CON EL ATRACTIVO DE LAS CLÁSICAS PELÍCULAS DE AVENTURAS. ¿PODRÁ ANGELINA JOLIE, CALZADA EN LAS BOTAS DE LARA CROFT, DARLE LA RÉPLICA A UNA ATRACTIVA HEROÍNA VIRTUAL GENERADA POR ORDENADOR? EN LO PROFUNDO DE UN TEMPLO ABANDONADO O A LOS MANDOS DE UNA NAVE ESPACIAL, EL DESTINO DEL MUNDO SE DECIDE, ESTE VERANO, DETRÁS DE LA PANTALLA.



TOMB RAIDER (THE MOVIE)



LOS RESPONSABLES: **Angelina Jolie** (Oscar a la mejor actriz de reparto por Inocencia Interrumpida) y su padre **John Voight** (Misión Imposible) se pondrán a las órdenes de **Simon West** (Con Air y La Hija del General). Produce **Paramount.**

LA HISTORIA: Lara Croft no sólo es la bella y rica heredera de una de las familias más respetables de Inglaterra, también es una arriesgada arqueóloga dispuesta a jugarse la vida por conseguir un triángulo místico cuyas piezas se hallan entre Camboya y Siberia.

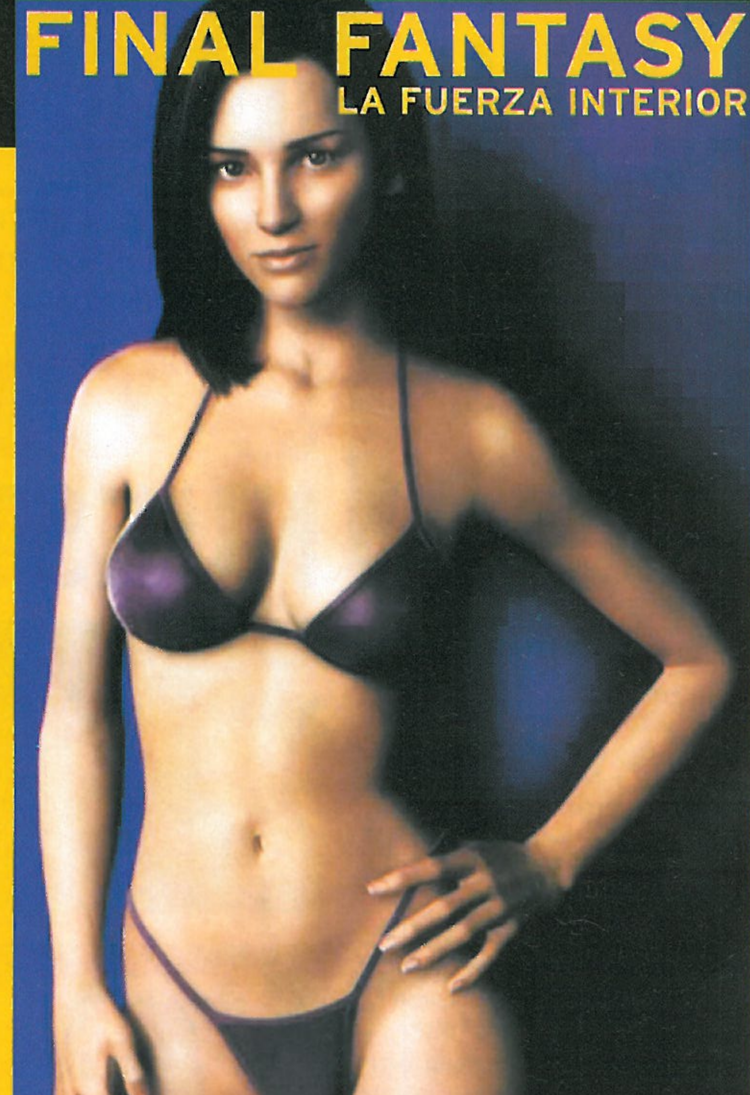
EL JUEGO: Las 5 entregas de Tomb Raider han creado un nuevo estilo de juego, en equilibrio entre las plataformas y la aventura de acción y su atractiva protagonista es hoy un icono que ha protagonizado campañas publicitarias y portadas de revistas. La esencia de los juegos de aventuras.

LA PELÍCULA: Las aventuras de Indiana Jones a ritmo de Matrix. Parajes exóticos y acción frenética con la protagonista más atractiva de los últimos tiempos.

SUS PUNTOS FUERTES: Los labios de Angelina Jolie, la mejor Lara Croft que podía haberse escogido, su modo de combatir suspendida de una cuerda elástica y después codearse con la alta sociedad británica sin despeinarse (la coleta).

SUS PUNTOS DÉBILES: ¿Hasta qué punto respetará el espíritu del juego? De momento, sus muchos protagonistas parecen desvirtuar la imagen independiente de Ms Croft.

FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR



LOS RESPONSABLES: Dirige **Hironobu Sakaguchi** (creador de los juegos) y en la producción está **Jun Aida**, que participó Street Fighter The Movie. **Alec Baldwin**, **Steve Buscemi** o **Donald Sutherland** pondrán las voces. Producen **Square** y **Columbia**

LA HISTORIA: Unos fantasmas alienígenas amenazan la energía vital de una tierra apocalíptica. La científica Aki se enfrentará a los militares mientras realiza su particular viaje interior en busca de la salvación de la humanidad.

EL JUEGO: Los números cantan, más de 30.000.000 de unidades vendidas y 10 entregas consecutivas (y la undécima en camino) han convertido al mejor juego de rol de todos los tiempos en un fenómeno de masas. Los personajes de FF IX llegaron a anunciar Coca Cola en Japón.

LA PELÍCULA: La realidad virtual más "real" generada por ordenador. Batallas espaciales y los mejores escenarios hi-tech con los efectos especiales más revolucionarios de la historia.

SUS PUNTOS FUERTES: Visualmente arrolladora, se encuentra a años luz de otros proyectos del cine de animación (tanto en resultado como en presupuesto). La popularidad de la saga, tan sólo en Japón ya le asegura la rentabilidad.

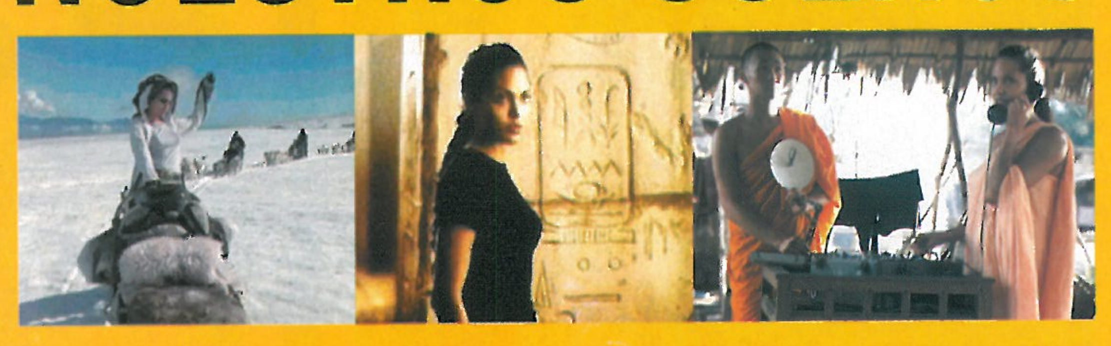
SUS PUNTOS DÉBILES: El discutible tema espiritual, tan del gusto japonés, un argumento algo enrevesado y la escasa duración de la película juegan en su contra.



TOMB RAIDER

HA SIDO PORTADA DE LAS REVISTAS TIME, NEWSWEEK Y, POR SUPUESTO, HOBBY CONSOLAS, TIENE SU PROPIA LÍNEA DE ROPA Y HA GENERADO MÁS DE 500 MILLONES DE DÓLARES EN VENTAS. A LARA CROFT SÓLO LE FALTABA UNA PELÍCULA, Y AQUÍ LA PODREMOS VER A PARTIR DEL MES QUE VIENE.

LA CHICA DE NUESTROS SUEÑOS



Simon West, director del film insiste en que Tomb Raider es el mejor videojuego que ha probado **"es inteligente, creativo y muy divertido"** y quiere que su película conserve este espíritu y que sea capaz de sorprender al público con secuencias de acción que no se han visto antes. Quizá por eso no podía haber escogido mejor protagonista para encarnar a Lara Croft: **"Ella (Angelina Jolie) ha trabajado muy duro para este papel y físicamente encaja tan bien con el personaje que a veces olvidas que no es Lara Croft, incluso su acento y sus modales son perfectos".**

Pero la película no sólo dispone de un reparto consagrado (en el que también nos encontramos con John Voight, padre de la actriz en la ficción y en la realidad). Tomb Raider cuenta con un complicado argumento que mezcla secuencias de artes marciales de última generación con localizaciones exóticas.

Desde la mansión Croft en la vieja Inglaterra hasta los templos de Camboya y Siberia, la trama nos trasladará en busca de los pedazos de un triángulo místico, la llave para detener una conjunción planetaria para la que sólo quedan 2 días.. El productor Lloyd Levin insiste en que **"no se ha renunciado a un solo efecto visual"** para que el espectador no tenga sólo **"una experiencia de videojuego, sino una experiencia de cine".**

LARA CROFT VS ANGELINA JOLIE

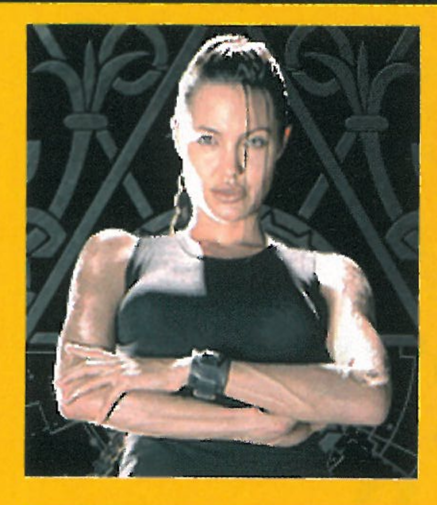
Justo ahora que el diseño de nuestra musa empezaba a quedarse un poco anticuado, sus formas de carne y hueso nos devuelven la mejor perspectiva. Angelina es atlética, tiene unos labios "marca de la casa" y le queda mejor que a nadie la camiseta ajustada (con permiso de Nell McAndrew). Lo que no sabemos es si será tan flexible. Cualquiera de las dos es un sueño (virtual o real) de mujer.

LA SUPERVISIÓN DE CORE

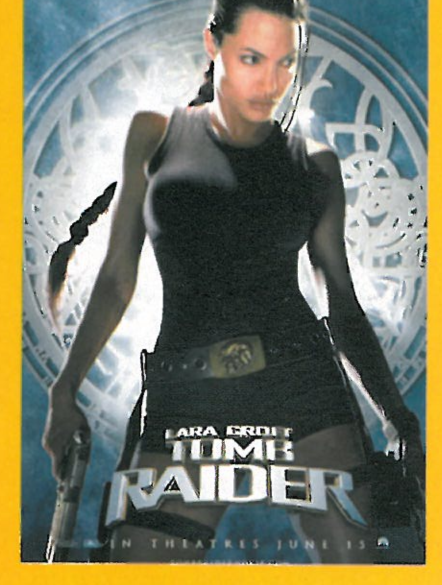
Para asegurarse de que el espíritu del juego no desaparecía con una Lara de carne y hueso, Jeremy Heath-Smith (jefe de desarrollo de Eidos) ha visitado el rodaje en repetidas ocasiones. Smith no ha dudado en afirmar que "La calidad del reparto le da mucha credibilidad, y Simon West ha realizado un gran trabajo, hemos trabajado de manera conjunta con los productores, para conseguir el aspecto y la sensación del juego".



FECHA DE ESTRENO: 22 DE JUNIO



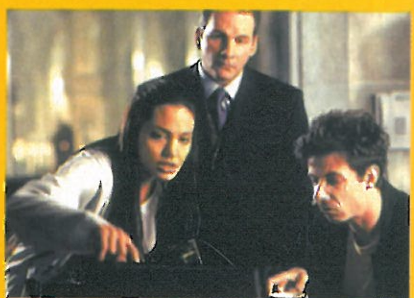






IGUALITO QUE EN LA CONSOLA

Los escenarios de Camboya y Siberia (que en realidad se rodaron en un glaciar en Islandia) se llevaron a la pantalla a partir de los lugares que Lara suele visitar en los juegos . En particular el templo de las Diez Mil Sombras, la Tumba de la Luz Danzante y la mansión Croft serán totalmente reconocibles. Y el nuevo diseño también ha alcanzado a los gadgets que lucirá Lara en la película: una colección de la tecnología más avanzada.

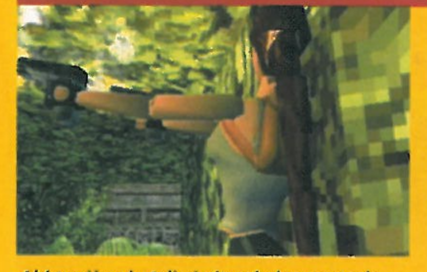








LA PELÍCULA FRENTE AL JUEGO



Ahí tenéis a la Jolie imitando las poses de nuestra amiga Lara. Hay que reconocer que se apaña muy bien con las pistolas, y que la cara de mala leche impone bastante. ¿tendrá algún lado tierno esta chica?



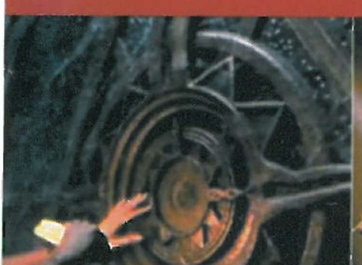
Desde luego los productores han jugado a Tomb Raider. Que sería de la película sin una estatua milenaria dentro de un templo misterioso. El respeto por la ambientación es todo un alivio para los fans de Lara.



Desde luego, se nota que la película cuenta con un buen presupuesto. ¿Habéis visto cómo ha mejorado el vehículo que conduce Lara en la película con respecto al del juego? No hay nada como tener dinerito fresco.

LA SECUELA DE TOMB RAIDER

Paramount ya tiene previstas dos películas más basadas en las aventuras de Lara. Tomb Raider 2 y 3 aún no tienen fecha para comenzar el rodaje, pero la polémica se ha disparado después de que tras asegurar Angelina Jolie su presencia, hayan vuelto a sonar los nombres de Demi Moore y Elizabeth Hurley como protagonistas.







Parajes exóticos, momentos de tensión y escenas de acción espectaculares. Esa será la tónica del film, al que habrá que exigirle que ofrezca un argumento realmente interesante. Las dudas sobre la protagonista parecen superadas.

▸▸

EN PALABRAS DE SAKAGUCHI "VA MÁS ALLÁ DE CUALQUIER COSA QUE SE HAYA HECHO ANTES", Y ESO SIGNIFICA QUE LA PELÍCULA NO SERÁ SÓLO UN DESPLIEGUE DE EFECTOS, SINO UNA ÉPICA HISTORIA QUE NADA TENDRÁ QUE ENVIDIAR A LAS DIEZ ENTREGAS DEL JUEGO DE ROL.

LA FANTASÍA SE CONVIERTE EN REALIDAD

La Fuerza Interior no está basada en ninguno de los doce juegos de Final Fantasy que han aparecido hasta la fecha -desde NES a PS2- y sin embargo volverá a tratar los temas recurrentes de la saga: **el planeta como un ente vivo, el conocimiento de uno mismo y la lucha contra la opresión.**

Ambientada en el 2065, narra la lucha de la doctora Aki Ross por acabar con unos seres alienígenas que pretenden devorar la tierra, y para ello se ha recurrido a los primeros CGs fotorrealistas de la historia del cine.

Aunque los movimientos han sido capturados a partir de actores reales, y después se han añadido sus propias voces los responsables argumentan que no hubiera sido posible viajar al futuro que habían imaginado por los cauces tradicionales, de modo que idearon un nuevo motor de animación e invirtieron todo su trabajo **-cerca de un mes por cada 3 minutos de película-** hasta lograr un acabado visual que pone a prueba nuestra capacidad para distinguirlo de la realidad. De hecho muchos de ellos también se encargaron de las secuencias de efectos especiales de Godzilla o Titanic. La respuesta del público no se ha hecho esperar, y los dos trailers publicados ya se encuentran entre las descargas más frecuentes de internet, de modo que cuando Sakaguchi fue interrogado sobre una posible secuela se limitó a sonreir y a decir "oh sí". Los estudios de Hawaii ya se preparan para retomar la historia de Aki, Gray y compañía, si el asunto funciona.



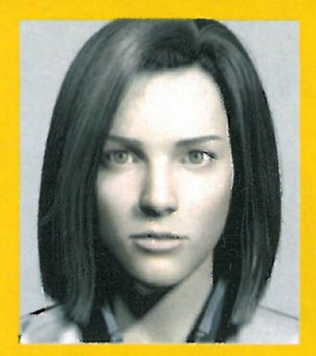


AKI ROSS VS RINOA HEARTILLY

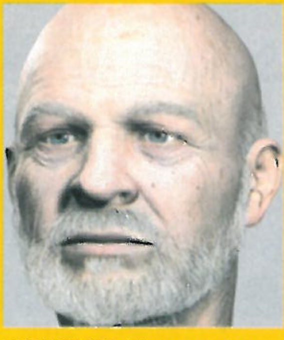
Al diseño de Aki no se le puede poner ninguna pega ¡si hasta parece una mujer de verdad!. El caso es que con el realismo también se han perdido los enormes ojos del diseño original (de estilo manga) y esa apariencia "inocente" que tenía la protagonista de Final Fantasy VII.



FECHA DE ESTRENO: 3 DE AGOSTO



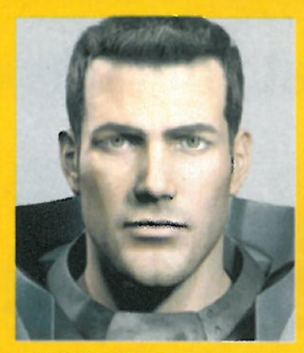
AKI ROSS. La protagonista de la película es una científica de probada valentía que sufre problemas metafísicos y existenciales. Ella será la clave para encontrar la salvación al apocalipsis del planeta



DOCTOR SID. Un personaje imprescindible de este tipo de films. Es el mentor de Aki y por tanto el encargado de darle los pertinentes consejos y calmar su atormentado espíritu. La voz la pone Donald Sutherland.



GENERAL HEIN. Con esa cara ya os podéis imaginar que se trata del malo de turno, un militar fascistoide que pretende acabar con los problemas espirituales por las bravas y sacar provecho a la vez.



GRAY EDWARDS. En el trailer se intuye que tuvo una relación anterior con la doctora Aki, y parece predestinado a cuestionar a sus superiores para ayudar a su amiga en su cruzada espiritual.



JANE. Miembro del mismo comando que Gray, es una soldado de elite siempre dispuesta a demostrar su capacidad en la batalla. De carácter escéptico y con muy malas pulgas.

LA PELÍCULA FRENTE A FINAL FANTASY X

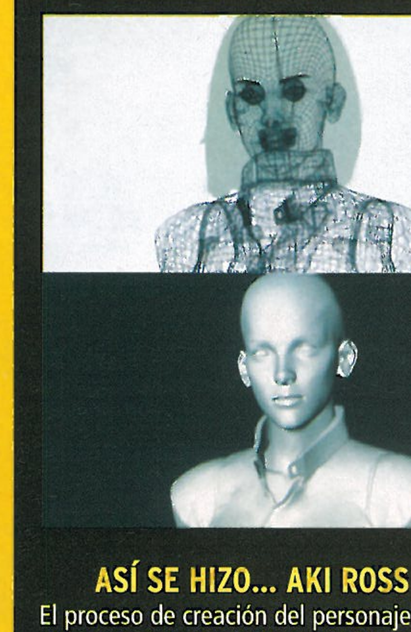


Aunque la película, argumentalmente hablando, no tiene nada que ver con ninguna de las entregas del juego, viendo algunos detalles en los decorados y el vestuario resulta evidente que detrás se encuentran los mismos creadores.



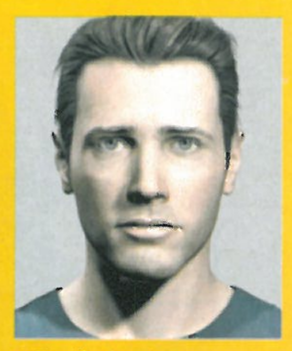
PRONTO TAMBIÉN EN DVD

Fuentes fidedignas han confirmado que en Diciembre podremos disfrutar también de la edición en DVD de la película Final Fantasy. Los extras exclusivos para PS2 consistirán en una demo jugable de FFX traducida al inglés, aunque la película podrá verse en cualquier reproductor.



ASÍ SE HIZO... AKI ROSS

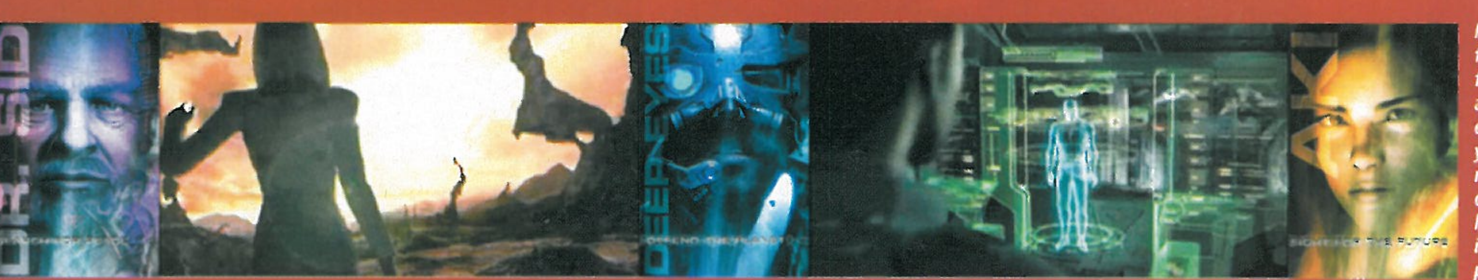
El proceso de creación del personaje de Aki ha pasado por 3 fases: diseño original, renderizado 3D y aplicación de texturas. Para conseguir este impresionante resultado hicieron falta dos animadores, un bailarín de Broadway -con el correspondiente equipo de motion capture- y la voz de Ming Na Wen (la misma que interpretó a Mulan) además del diseño de Yoshikata Amanao. La calidad final de las imágenes salta a la vista, tanto que la doctora Ross ya posa como una sex symbol...



NEIL. Alguien tiene que poner algo de humor ante tanta seriedad y el encargado de tal misión será este personaje, el clásico graciosete que siempre tiene un chiste para cada situación. ¿Será el primero en caer?



RYAN. El mejor amigo de Gray, un sargento a la antigua usanza, fuerte, recto y de carácter, siempre dispuesto a cumplir órdenes pero también a cuestionarlas si las considera injustas.



Imágenes fascinantes, futuro apocalíptico, efectos especiales y un hiper - realismo virtual desconocido hasta la fecha serán los ingredientes de la película.

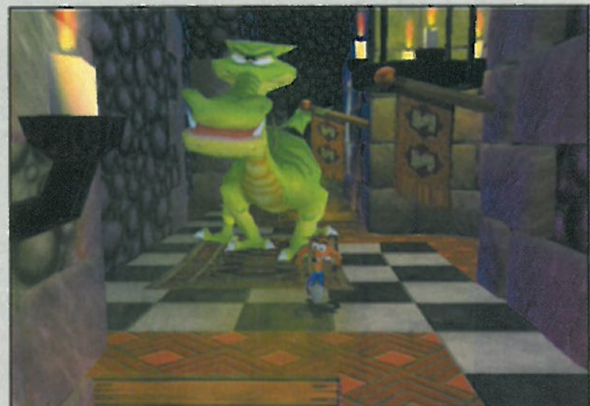
¡GRAN EXCLUSIVA!

«Wrath of Cortex» saldrá en España en Noviembre

CRASH LLEGA A PLAYSTATION 2

En noviembre aparecerá la primera entrega de la saga Crash Bandicoot en PS2, «The Wrath of Cortex». Sin embargo, esta vez no es Naughty Dog quien lo programa, sino un grupo llamado Traveller's Tales. A continuación os mostramos en qué afectará esto a la mascota de Sony.

Los más de 30 niveles -más 5 de bonus- que componen el juego mantendrán la el estilo lineal de las otras entregas. Además, el modo Time Trial seguirá estando presente.





Según el argumento, Cortex y Uka Uka están utilizando los poderes del agua, fuego, viento y la tierra, para causar desastres naturales e intentar así acabar con nuestro querido Crash.

Un personaje muy motorizado

«Wrath of Cortex» heredará de la última entrega para PS una extensa variedad de vehículos y otros aparatos. A los ya conocidos se incorporarán otros nuevos, de forma que tendremos que afrontar fases montados en jet-packs, avionetas, submarinos o embutidos en un mecha.





¡Probamos el juego!

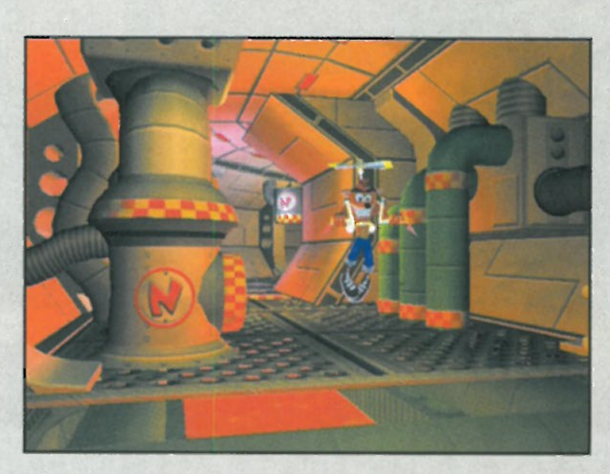
Al enterarnos que esta nueva entrega de la saga de Crash estará a cargo de una nueva compañía de programación, decidimos viajar hasta las oficinas de Traveller's Tales en Manchester para charlar con los programadores y comprobar in situ cómo está desarrollándose el juego.

La primera impresión es que no va a haber grandes cambios en el sistema de juego, que seguirá siendo lineal y dará máxima importancia a los saltos, la recolección de manzanas y los enfrentamientos con los jefes finales. Por lo que pudimos ver tras un par de partidas con una beta que se encontraba al 80% de desarrollo, quedó claro que el cambio en el grupo de programación no afectará de forma negativa al Crash que todos conocíamos.

Según los programadores, su intención es lograr que el juego siga tan dinámico y divertido como siempre, y además dotarle de una sustancial mejora en lo relativo a escenarios, efectos gráficos y a las animaciones de los personajes.



La hermana de Crash, CoCo, volverá a estar presente en la próxima entrega de la serie. ¡Su lucha por evitar que el Dr. Cortex y Uka Uka se salgan con la suya parece no tener fin!



¿Quiénes son Traveller's Tales?

Traveller's Tales es un joven grupo afincado en Manchester, que a lo largo de los últimos años se ha especializado en las plataformas en 3D. Han realizado juegos de este tipo para Mega CD, Saturn y PlayStation, y sus creaciones más importantes hasta ahora han sido «Bichos», «Rascal» y «Toy Story 2», todos ellos para PlayStation. Interesante currículum, ¿verdad?

Una historia de éxitos

CRASH BANDICOOT

Crash se presenta en PS con la misión de evitar que el Dr. Cortex acabe con los animales de la isla donde vive.

1996



CRASH BANDICOOT CORTEX STRIKES BACK

Por primera vez Crash usa vehículos, como un cohete y un monopatín. El juego mejora mucho en gráficos.

1997



CRASH BANDICOOT WARPED

La incorporación de Coco y de los mini-juegos le dotaron de variedad y le convirtieron en el mejor de todos.

1998



CRASH TEAM RACING

Crash y compañía se apuntan a la moda de las carreras locas, con el mejor juego de este tipo en PS.

1999



CRASH BASH

El primer "party game" para PS fue también protagonizado por Crash, con su adictivo modo multijugador.

2000





■ SONY

GT 3 A-Spec

Ya podemos enterrar nuestras dudas sobre la capacidad de PS2. «GT 3» está a punto de abandonar la incubadora del genio Yamauchi para inaugurar una nueva generación de simuladores de velocidad: los juegos técnicamente perfectos.



▲ ¿Ficción o realidad? Las repeticiones han alcanzado el límite de lo perceptible por el ojo humano: en más de una ocasión os preguntaréis que canal de televisión estáis viendo.



La primera impresión que produce «GT 3» es la de una ópera bien ejecutada. Un golpe de batuta de Yamauchi, y toda la potencia de PlayStation 2 se pone al servicio de los cilindros de los 170 vehículos más realistas que se han visto jamás en una consola, que -como buenos tenores- nos devolverán "in crescendo" la jugabilidad que ha caracterizado a las dos entregas anteriores.

Sin embargo, con el salto a los 128 bits se han orquestado todas las mejoras técnicas que imaginéis para alcanzar una cuarta generación de simulador. El DVD de Poliphony Digital llevará la aplicación de efectos de luz más allá de las secuencias de sus antecesores -gracias a los reflejos de cada circuito sobre la carrocería en tiempo real- y además contará con el tratamiento físico más realista que haya disfrutado cualquier juego de velocidad. Pero el título estrella de Sony (que va a hacer que se vendan PS 2 como churros) disfrutará además de un cuidado sistema de control en el que se podrán apreciar las diferencias de peso y potencia de cada vehículo. No en vano sus creadores pasaron mucho tiempo estudiando los modelos reales.

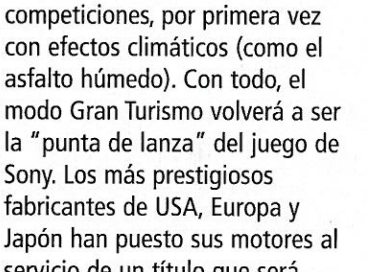
«A Spec» sumará tres nuevos circuitos al impresionante ➤



PlayStation 2

Julio

Cada vez que el juego de Poliphony Digital ha sufrido un nuevo retraso, y han sido unos cuantos, nos hemos encontrado con interesantes mejoras técnicas, hasta conformar la auténtica maravilla que ahora nos ocupa.



La mayoría de los circuitos de «Gran Turismo 3 A Spec» ya habían aparecido en la segunda parte, aunque ahora más que nunca las comparaciones serán odiosas.







El multijugador a pantalla partida no perderá ni un ápice de la velocidad ni los vistosos efectos del original. En cuanto a circuitos, los mismos del modo arcade.





➤ palmarés de la segunda parte -con un total de 16- que se podrán recorrer en todo tipo de competiciones, por primera vez con efectos climáticos (como el asfalto húmedo). Con todo, el modo Gran Turismo volverá a ser la "punta de lanza" del juego de Sony. Los más prestigiosos fabricantes de USA, Europa y Japón han puesto sus motores al servicio de un título que será capaz de transmitir a la perfección tanto conducción deportiva como rally, y que además estará respaldado por la posibilidad de modificar técnicamente nuestro vehículo. Eso sí, como ya es costumbre, antes de "jugarnosla" en el circuito, tendremos que conseguir la correspondiente licencia (con pruebas nuevas y más asequibles) y ganar dinero para poder comprar ese Audi TT con el que soñamos.

Abrocháos los cinturones porque «GT 3» barrerá las diferencias entre géneros para convertirse, no en el mejor título de velocidad, sino en el mejor juego del catálogo de la consola de Sony y, para muchos, de cualquier máquina. Nunca antes habíamos disfrutado tal grado de realismo, aunque aún falta un mes para tener entre manos la versión final.



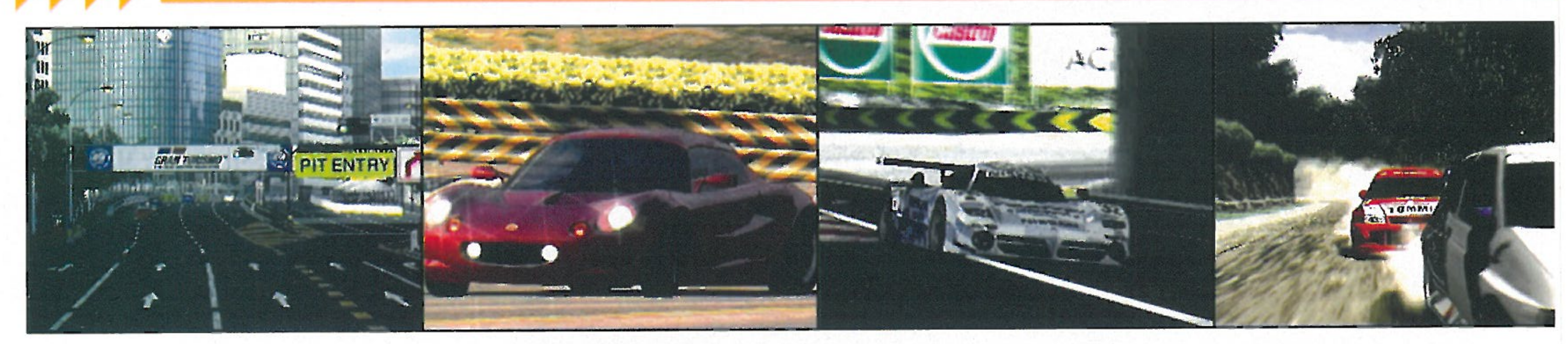


El modo rally

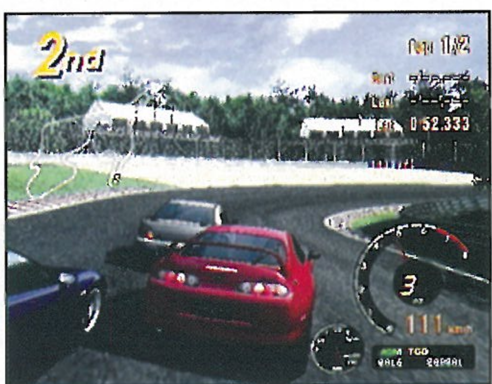




Además de un nuevo circuito en los Alpes suizos, «A Spec» hará gala de los más espectaculares efectos de polvo y barro que hemos visto en una consola. El control, como cabía esperar, transmite a la perfección la sensación de pilotar sobre todo tipo de superficies.







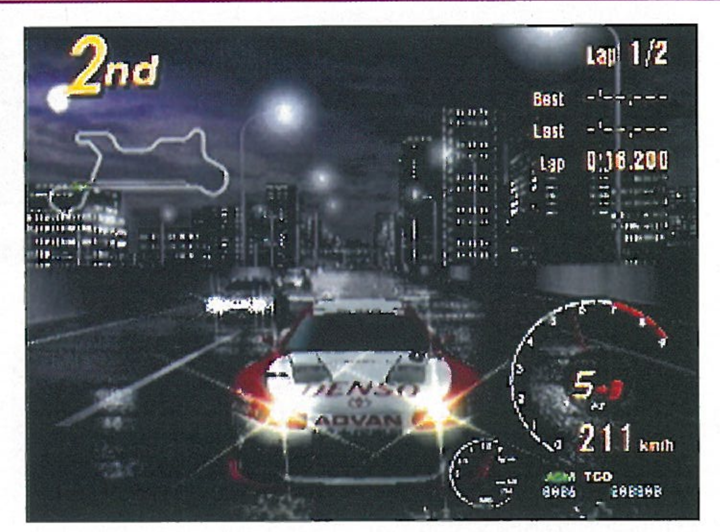


Se han utilizado técnicas de multienfoque para que los coches, por muchos que aparezcan en pantalla, no pierdan ni un sólo detalle. Los modelos serán perfectos.

Nuevos Efectos Visuales

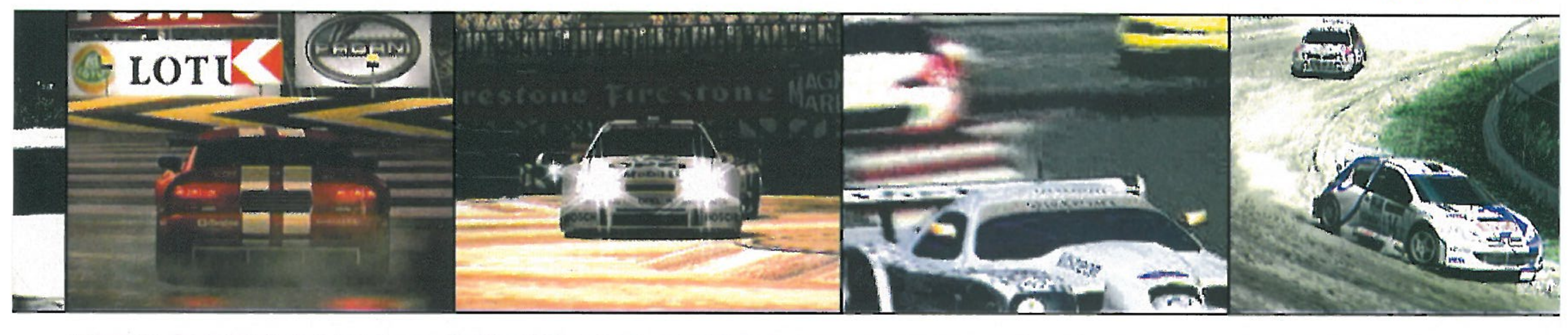


El reflejo sobre la carrocería en tiempo real es alucinante, pero ¿os habéis fijado en el filtrado de los rayos de sol entre las hojas de los árboles? ...Ya podéis respirar.



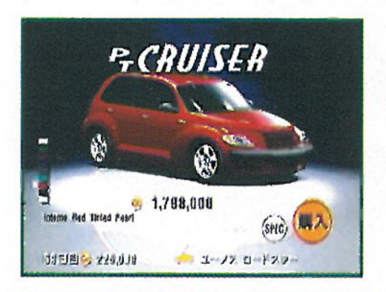
Si no os deslumbran los faros de los coches de serie especial, fijáos en el reflejo de las farolas sobre el asfalto mojado. La respuesta al volante también es diferente.





La pasarela de «Gran Turismo 3»

Esta vez serán "sólo" 176 coches los que se podrán pilotar, aunque como podéis apreciar, el nivel de detalle será muy superior a cualquier otro del género. En cuanto a la elección de modelos, estarán los más potentes de Japón, Europa y USA, en cualquier cilindrada.









El periférico oficial

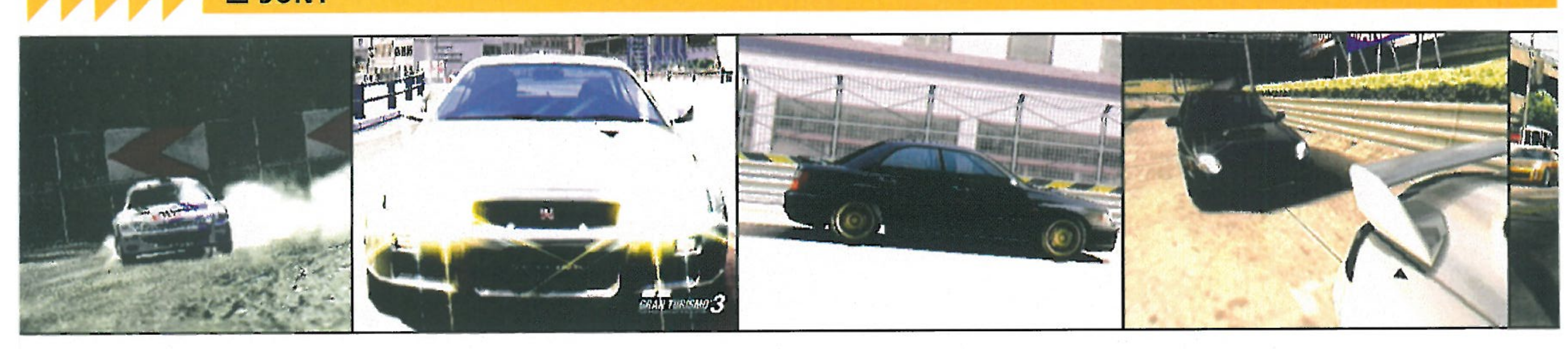
Casi la mitad de las unidades que se han puesto a la venta en Japón -algunas menos cuando llegue a nuestro país- lo han hecho junto con el volante que Logitech ha desarrollado para «GT 3». Se trata del primero en incorporar tecnología Force Feedback (es decir, resistencia progresiva al giro) y a una construcción muy robusta, añade una práctica conexión USB que deja libres los dos puertos de la consola. Si existe algún modo de que «GT 3» resulte más realista, es con este volante.



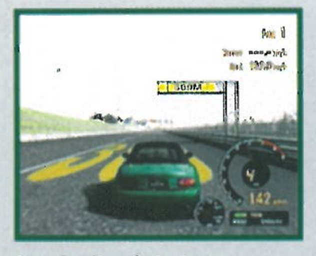
Aunque no es la primera vez que lo vemos (ya aparecía en «Formula One 2001») el efecto de humo resulta de lo más realista, especialmente en las pistas de tierra.



¿Nunca os ha molestado el sol a la hora de conducir? El uso de luces y sombras será uno de los apartados más cuidados, especialmente reflejados en los demás coches.



Así será el nuevo modo «Gran Turismo»



Los circuitos de test nos permitirán conocer a fondo (y sin riesgos) las prestaciones de nuestro motor.



No habrá mercado de segunda mano y los precios subirán, pero los coches lucirán su mejor aspecto en desde Japón, USA y Europa.



Parece imposible vencer en carrera sin aplicarle algunas mejoras al coche, para lo que tendremos un completo taller de mecánico.



Antes de conducir, deberemos obtener la licencia acostumbrada.





El mantenimiento se reducirá a la limpieza del coche, el cambio de aceite y la revisión de neumáticos. Vamos, lo habitual.

Acceder al garaje, salvar la partida, intercambiar coches... como en casa no se hará en ningún sitio, creednos.



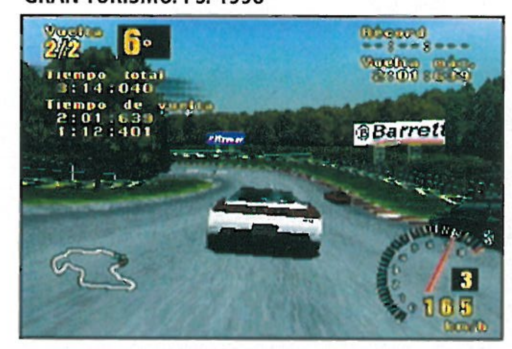


El paraíso de los amantes de la velocidad: todo tipo de competiciones para ganar algo de dinero y poner a prueba nuestros mejores coches.



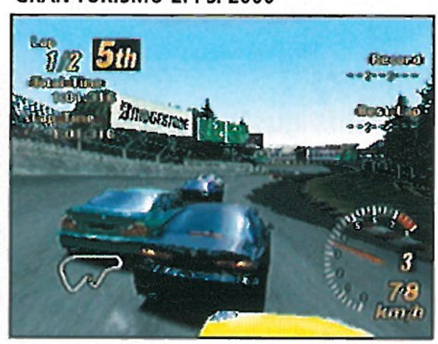
El camino hacia la perfección

GRAN TURISMO. PS. 1998



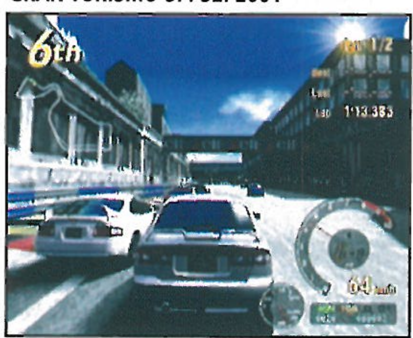
¿Y esto era tan alucinante? Pues sí que ha pasado tiempo desde «Gran Turismo». PlayStation al 80% de su potencial.

GRAN TURISMO 2. PS. 2000



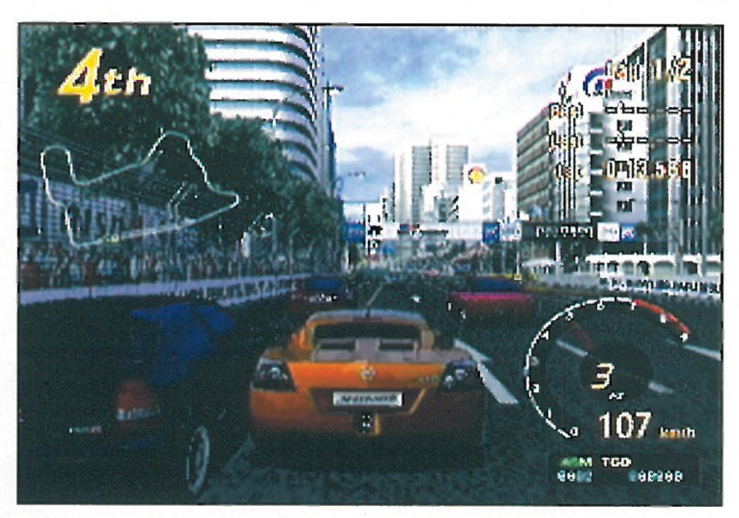
Cerca de 1000 coches, nuevos circuitos y un modo rally, aunque visualmente la evolución de «GT 2» se quedó corta.

GRAN TURISMO 3. PS2. 2001



A un paso de la realidad. «GT 3» bate las marcas de sus predecesores gracias a un apartado visual impecable.







Kazunori Yamauchi: el hombre detrás del genio

El responsable de «GT» confiesa que no ha sido capaz de explotar las posibilidades de PS2, aunque afirma: "estoy seguro de que se trata del título que más potencial aprovecha". Enfrascado en desarrollar el modo online para su próximo título, es capaz de aventurarnos que "pienso en algo más grande, aunque el multijugador estará incluido".

Lo Mejor

Todo lo que hemos visto nos ha dejado alucinados.

Lo Peor

Que en España no tengamos el HUB para jugar -vía link- con 6 corredores.

Primera Impresión



■ SEGA

Sonic Adventure 2

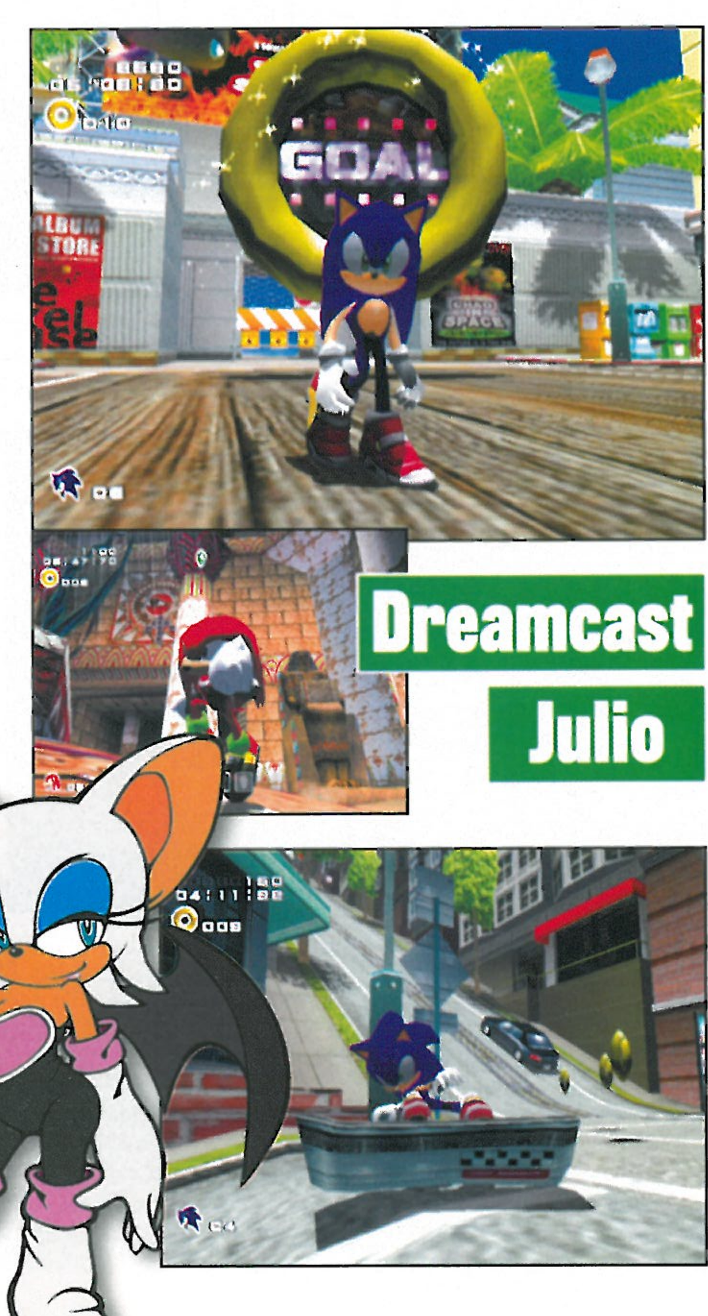
Tras su discreto paso por los "party games", Sonic regresa al género en el que más nos gusta verle: las plataformas. La secuela de «Sonic Adventure» estará a la altura del protagonista, mostrando un acabado técnico impresionante.

Con motivo del décimo aniversario de su personaje más famoso y carismático, el Sonic Team –con Yuji Naka a la cabeza– no podría estar preparándonos un regalo mejor: la vuelta de Sonic al género que le vio nacer y en el que mejor se desenvuelve: las plataformas. Y es que la secuela de «Sonic Adventure» será, sin lugar a dudas, la aventura más ambiciosa, espectacular y variada que haya protagonizado jamás la mascota de Sega en su extensa andadura. Y os diremos por qué.

Para comenzar, uno de los puntos fuertes del juego será la posibilidad de vivir la misma historia desde dos puntos de vista diferentes: desde el lado de los "buenos", con Sonic, Tails y Knuckles, y como no, desde la perspectiva de los "malos", que tendrán como protagonistas a Eggman, Rouge y Shadow. Esto quiere decir que, según el bando que elijamos al comienzo, manejaremos a unos u otros personajes, las fases no serán las mismas y la aventura tendrá un desarrollo y un desenlace completamente distintos. Esta circunstancia desembocará en una extensión y variedad enormes, mucho mayores de las que ofrecía su predecesor, propiciada en gran medida por las habilidades particulares de cada uno de los personajes.

Así, veremos como en los niveles de Sonic o Shadow la búsqueda de la velocidad y espectacularidad será constante, logrando un ritmo frenético y repleto de elementos de gran vistosidad como "loopings", "grinds" o tomas de cámara desde los lugares más insospechados. Estas serán las fases que más nos recordarán al juego anterior, aunque ahora con una extensión mayor y muchas más posibilidades.

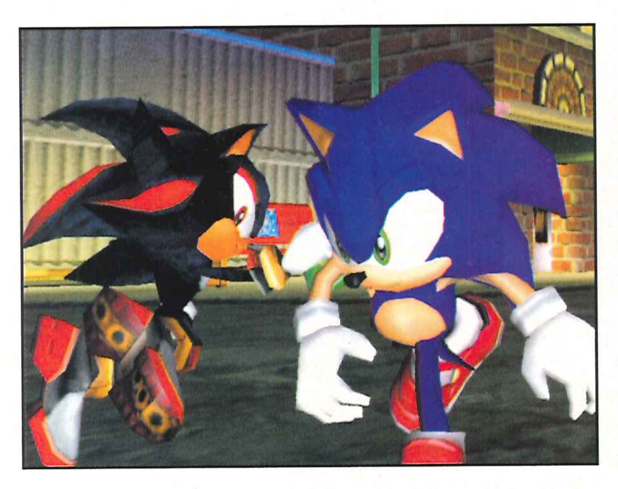
Por otra parte, la gran versatilidad y las fantásticas dotes de exploración de Knuckles y Rouge se tornarán ►



Dreamcast

Julio

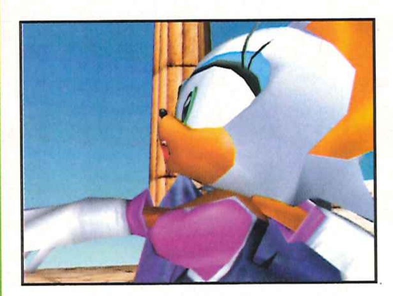
Parece mentira, pero hace ya 10 años que Sonic hizo su aparición en una por entonces recién estrenada Mega Drive. Desde aquella ocasión hemos visto más de una decena de juegos suyos, siempre bajo la supervisión del genio Yuji Naka.





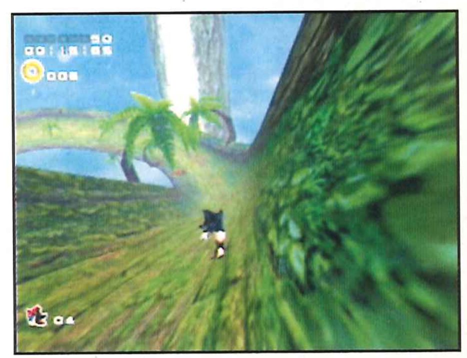
Las secuencias generadas a tiempo real tendrán una gran importancia durante el juego y mostrarán un nivel de detalle impresionante.

El mal se renueva





En vistas al "Dream Team" que forman Sonic y sus amigos, Robotnik no ha tenido más remedio que realizar dos nuevos fichajes para su clan para así poder guerrear con garantías: Rouge y Shadow.

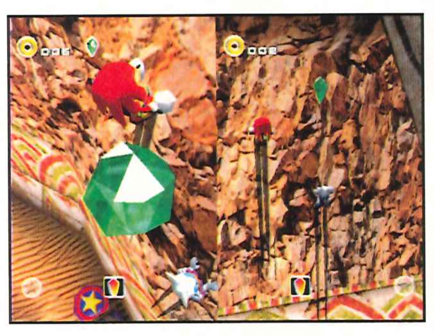




Jugando a dobles

En el modo para dos jugadores, cada personaje del bando "Hero" luchará contra su alter ego del equipo "dark" en distintos tipos de enfrentamientos.

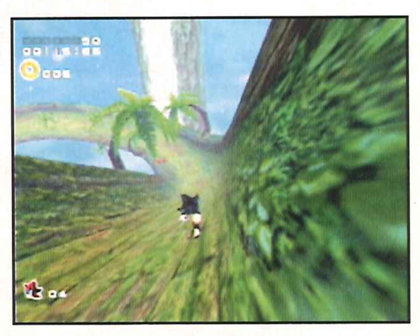




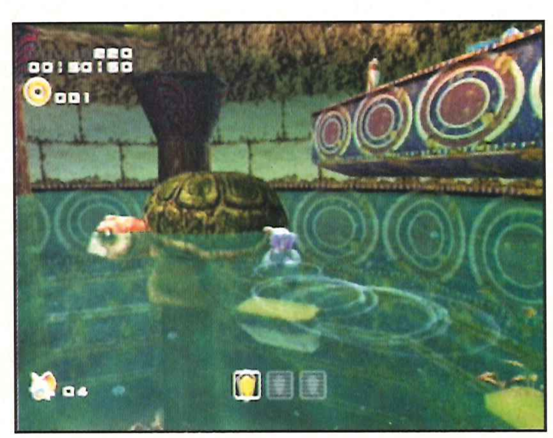




Una vez más tendremos la ocasión de criar Chaos en el jardín o en cualquier parte si introducimos uno en la VMU.



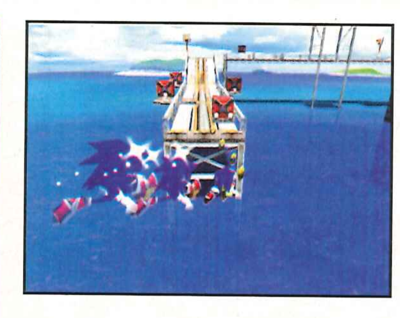
La calidad gráfica rayará a un nivel excelente, pero lo mejor de todo será la vertiginosa sensación de velocidad.



■ SEGA ■ PLATAFORMAS







¡Como se mueve ese erizo!

Todos los personajes que ya conocíamos tendrán nuevas habilidades que les vendrán de perlas para finalizar con éxito su aventura. Para que os hagáis una idea, Sonic podrá ahora "grindar" casi cualquier cosa, agarrarse al borde de las plataformas a lo Lara Croft, utilizar lianas....





Como en el anterior juego, Sonic y el resto de personajes podrán obtener algunos objetos que potenciarán sus cualidades, como estas zapatillas.

➤ imprescindibles para encontrar los fragmentos de la "Master Emerald" que se hallan perdidos por los lugares más recónditos del mapeado.

En cuanto a Tails y Eggman, es de sobra conocida su pericia como pilotos, por lo que recorrerán sus fases a lomos de un robot bípedo poderosamente armado. El desarrollo de estos niveles se presentará como un "Shoot´em up" puro y duro en el que habrá que disparar a todo lo que se mueva. El ritmo de juego estará a caballo entre la locura de los momentos de Sonic y la tranquilidad de las fases de Knuckles.

Como podéis apreciar, la diversidad estará mas que garantizada, pero también la cantidad. Al anteriormente comentado modo historia habrá que sumar un divertidísimo modo para dos jugadores con tres variantes distintas.

Pero, si todas estas posibilidades os han dejado impresionados esperad a ver el juego en movimiento. Y es que la calidad gráfica de «Sonic Adventure 2» alcanzará una de las más elevadas cotas que se hayan visto hasta la fecha en DC y no tendrá parangón dentro del género de las plataformas. Los escenarios, repletos de detalle y con una calidad de texturas excepcional, se moverán con una soltura y velocidad increíble. También los personajes lucirán un "lavado de cara" y mostrarán un diseño y unas animaciones, sobre todo en las expresiones faciales durante los primeros planos, fuera de lo común.

El próximo mes os ofreceremos la "review" del que sin duda está llamado a convertirse en el nuevo rey de las plataformas en 128 bits, y en uno de los mejores juegos del catálogo de Dreamcast.



Lo Mejor

Absolutamente todo.

Lo Peor

¿Volveremos a ver a Sonic en una consola de Sega?

Primera Impresión

ÚNETE A LA REVOLUCIÓN

RED FACTION™

• Producción desarrollada bajo los auspicios de la tecnología "Geo-Mod", que permite que los usuarios alteren, destruyan y utilicen según sus necesidades el aspecto geométrico de los escenarios.

• Un videojuego perteneciente al género fps, que Posee una intensa atmósfera apoyada por un fascinante argumento jamás representado en un fps en la consola de PlayStation2®

• Cuenta con una gran variedad de armamentos y vehículos con cualidades específicas que influyen directamente en el modo de juego de cada partida.

www.redfaction.com





PlayStation®2



DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

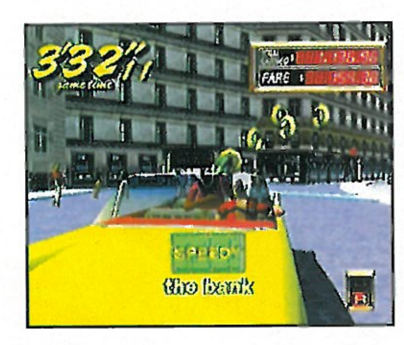


www.thq.co.uk

■ SEGA

Crazy Taxi 2

Todos los que nos quedamos con ganas de más después de recorrer montones de veces las calles del primer «Crazy Taxi» vamos a tener la oportunidad de armar aún más escándalo en otra ciudad, con nuevos coches, más personajes y un puñado de novedades atractivas, las que nos esperan en la segunda parte de este genial arcade.



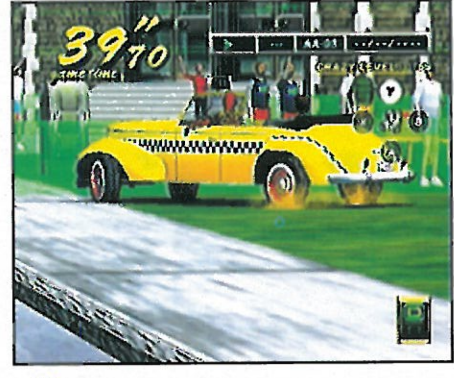
Dreamcast

Junio

La locura urbana volverá a Dreamcast dentro de muy poco tiempo, conservando toda su capacidad de diversión, pero con un buen montón de novedades bajo el brazo, tanto en el apartado técnico como en lo tocante a la forma de jugar.

Las buenas nuevas empezarán con unos gráficos mucho más detallados y con mayor definición. Si antes nos deleitábamos con las vistas de aquella ciudad que se parecía demasiado a San Francisco, dentro de nada vamos a comprobar la mayor variedad de edificios, vehículos y transeúntes que completarán los nuevos dos mapeados (calcaditos a Nueva York, por cierto).

Y, a lugar nuevo, gente nueva. Los conductores originales serán sustituidos por otros ➤





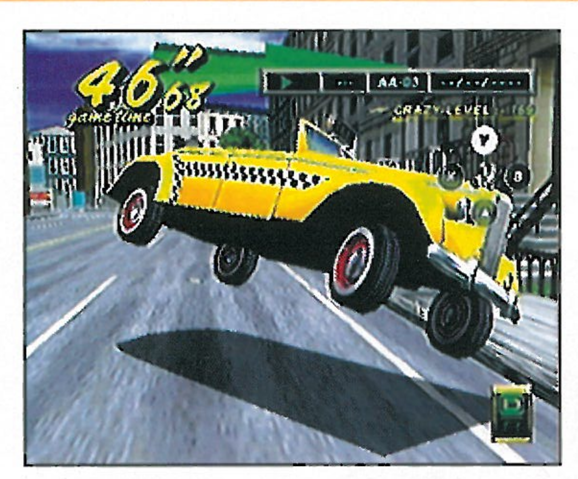


LLevar grupos de pasajeros será una de las más notables novedades en «Crazy Taxi 2». ¡Vamos, que se bajen los Jackson Five, que acabo de ver unas animadoras!

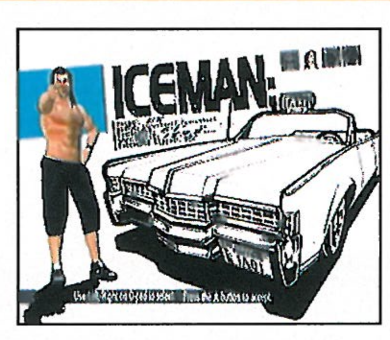


Podremos grabar más de un minuto de partida y verla repetida cuantas veces queramos desde diferentes ángulos, incluidas las cámaras fijas repartidas por toda la ciudad.

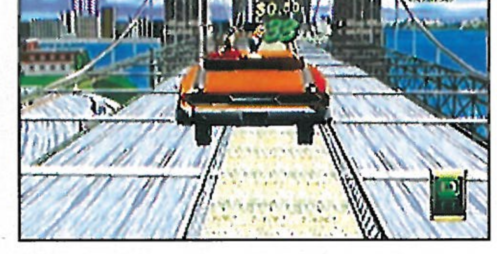
Después de convertirse en uno de los arcades más jugados por los habituales de los salones y repetir su éxito en DC y PS 2, la segunda entrega de la serie llega a la consola de Sega con todas las garantías para volver a arrasar entre los usuarios.



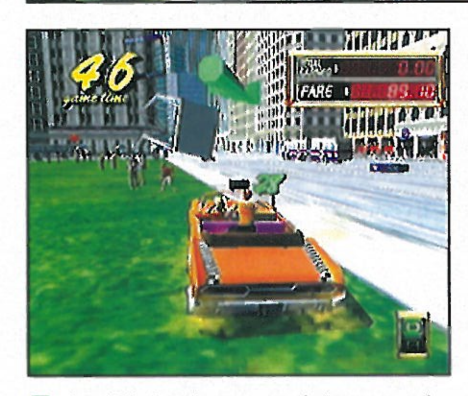
Los cuatro nuevos taxistas del «Crazy Taxi 2» mantienen la línea alocada de los anteriores.



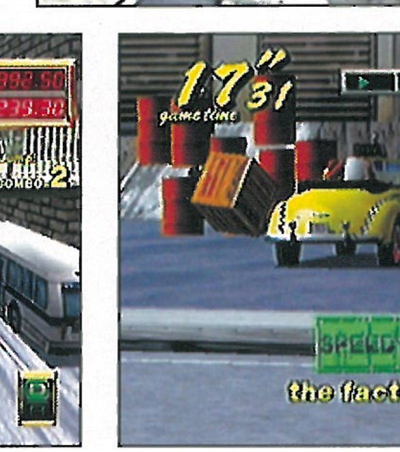




El "Crazy Hop" se convertirá en el amigo más fiel del taxista imprudente. Un toquecito al botón y se acabaron los atascos no deseados.



El mobiliario urbano se puede ir preparando para aprender a volar. ¡Yujuuuuuuuu!







➤ cuatro locos del volante: Slash, un desenfadado chavalote de pelo teñido con un alarmante parecido al cantante de cierto grupo presente en la banda sonora del juego; Iceman, que con su pelo largo, sus tatuajes y su general pinta de duro le pondrá una nota agresiva al tema; Cinnamon, con ese aire juvenil e inocente de las jovencitas metidas a taxista; y, por último, el abuelo loco conocido como Hot-D. Cada uno conducirá uno de esos enormes coches antiguos americanos que ya conocemos de la primera entrega. Pero aún habrá más. El frenético deambular por las calles de la ciudad tendrá un nuevo aliciente con la inclusión del movimiento "Crazy Hop", que nos permite saltar por los aires con sólo pulsar un botón (muy conveniente para el tráfico neoyorquino), ideal si queremos volvernos locos intentando trasladar hasta a cuatro clientes a la vez (otra de las grandes novedades del juego)... Bueno, quedáis advertidos, el mes que viene será mejor que viajéis en metro. Viene «Crazy Taxi 2».

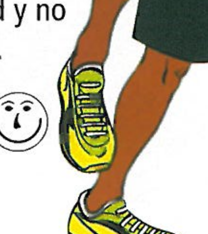
Lo Mejor

- La evidente mejora gráfica.
- Las acertadas novedades jugables.

Lo Peor

- Ha subido la dificultad y no todo el mundo aguanta...

Primera Impresión



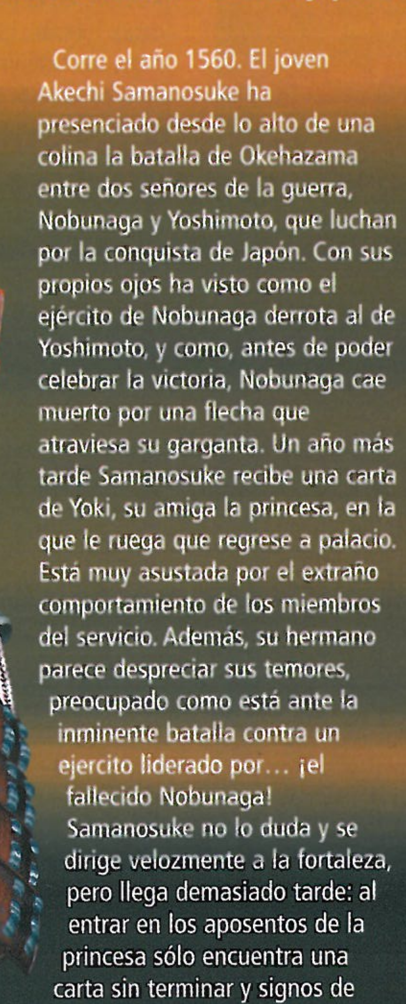
■ CAPCOM

Onimusha

PlayStation 2

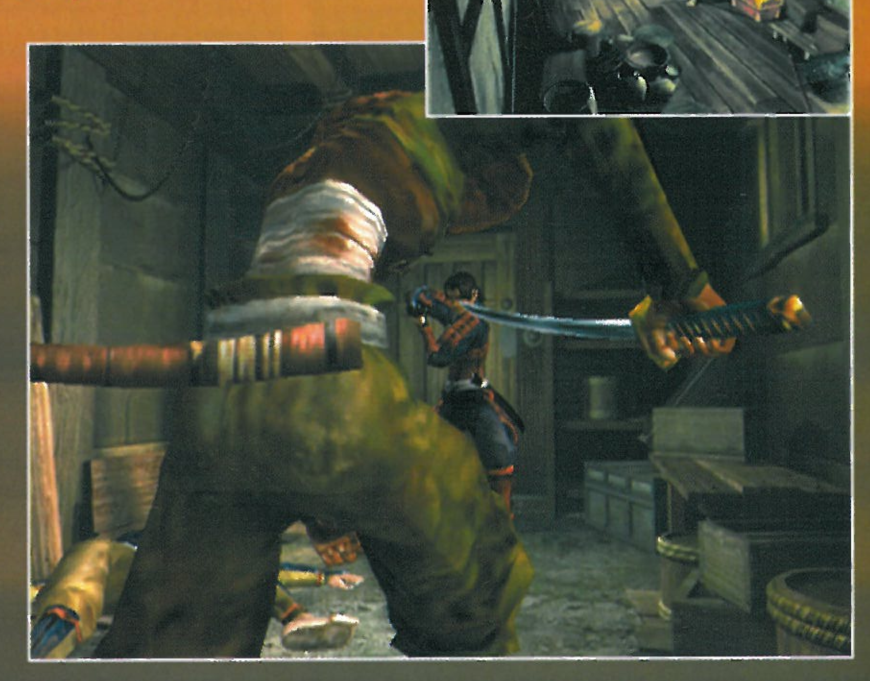
Julio

Cuando parecía que la saga «Resident Evil» había tocado techo, Capcom se saca de la manga este "survival horror" ambientado en el Japón medieval, que tiene en los combates su punto fuerte, y del que todos los usuarios de PS 2 vamos a poder disfrutar dentro de muy poco tiempo.



Corre el año 1560. El joven Akechi Samanosuke ha presenciado desde lo alto de una colina la batalla de Okehazama entre dos señores de la guerra, Nobunaga y Yoshimoto, que luchan por la conquista de Japón. Con sus propios ojos ha visto como el ejército de Nobunaga derrota al de Yoshimoto, y como, antes de poder celebrar la victoria, Nobunaga cae muerto por una flecha que atraviesa su garganta. Un año más tarde Samanosuke recibe una carta de Yoki, su amiga la princesa, en la que le ruega que regrese a palacio. Está muy asustada por el extraño comportamiento de los miembros del servicio. Además, su hermano parece despreciar sus temores, preocupado como está ante la inminente batalla contra un ejercito liderado por... ¡el fallecido Nobunaga! Samanosuke no lo duda y se dirige velozmente a la fortaleza, pero llega demasiado tarde: al entrar en los aposentos de la princesa sólo encuentra una carta sin terminar y signos de violencia.

Con este interesante punto de partida y apoyado por una introducción como nunca antes habíamos visto, arrancará el nuevo título que Capcom está desarrollando para la 128 bits de Sony. En «Onimusha» ►

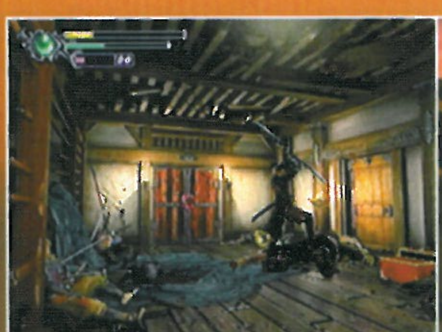


No solo tendremos que acabar con los enemigos, sino también utilizar la cabeza para poder avanzar por los intrincados caminos de «Onimusha».



A lo largo de la aventura nos encontraremos con todo tipo de personajes, como este curioso "Batman", que nos dará pistas.

El debut del "survival horror" en PS 2, que está cosechando un enorme éxito en tierras niponas, no podía venir sino de los creadores de la saga de todas las sagas: «Resident Evil».









Los métodos que emplea Samanosuke para acabar con sus enemigos son de lo mas eficiente. Los golpes de Katana son sólo una muestra de sus habilidades.

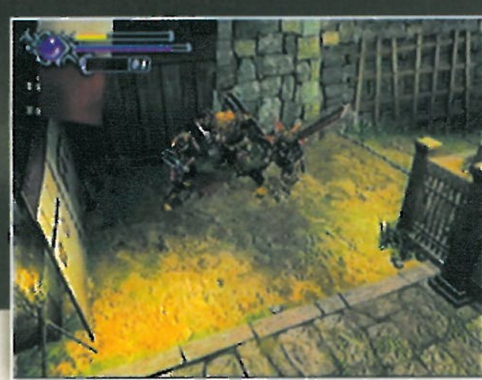




Una buena muestra de lo que puede hacer del Emotion Engine.







tomaremos el control de Samanosuke y armados con nuestra espada y nuestro Guantelete de los Orcos (un poderoso guante que nos permite absorber el alma de nuestros enemigos) y ayudados por Kaede -una joven ninja- nos lanzaremos al rescate de la princesa recorriendo espectaculares escenarios plagados de monstruos, zombies y los acostumbrados seres de ultratumba.

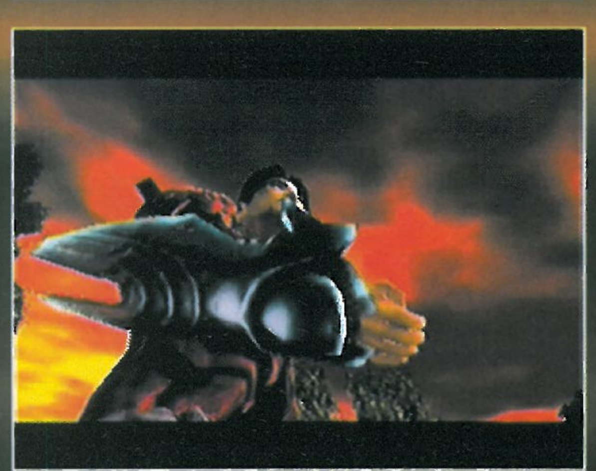
Pero no nos confundamos. La nueva creación de Capcom no va a ser un clon más de «Resident Evil» sino que contará con un mayor componente de acción, que vendrá apoyado por significativas mejoras en el control (mucho más asequible que el de la serie «RE»): por fin vamos a poder esquivar, e incluso bloquear, los golpes de los enemigos, dar vueltas alrededor de ellos para buscar sus puntos débiles o atacarles por la espalda, y todo ello con una ejecución y una suavidad de movimientos capaz de dejarnos boquiabiertos. Pero el control no va a ser lo único que nos sorprenderá en «Onimusha». Y es que si bien sus gráficos van a ser más parecidos a los de la omnipresente saga de los zombies (personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados) que a los de «Dino Crisis» o «Code Veronica» (completamente tridimensionales), se está



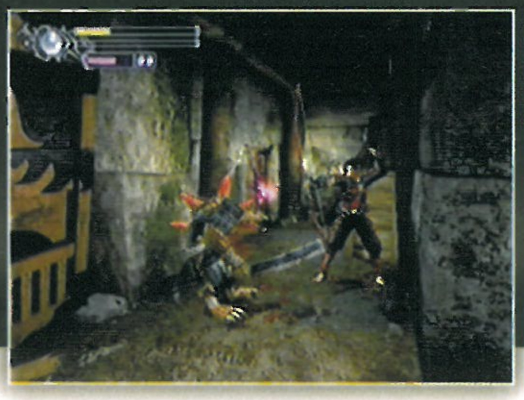


A medida que avancemos nuestros ataques serán más y más poderosos, según vayamos absorbiendo las almas de nuestros enemigos.





Gracias a este guante podremos absorber las almas de nuestros enemigos.



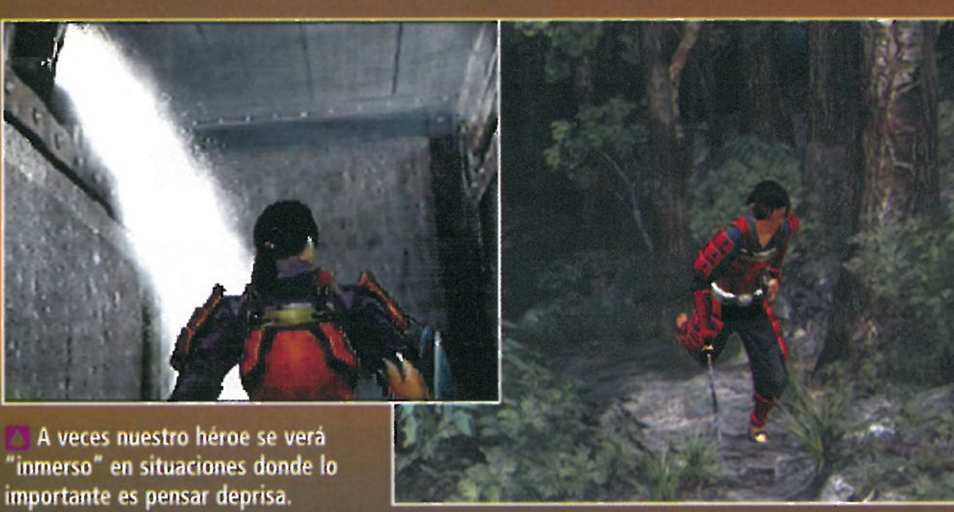






Capcom ha vuelto a demostrar su saber hacer con los vídeos que aparecerán repartidos por los momentos más dramáticos del juego.





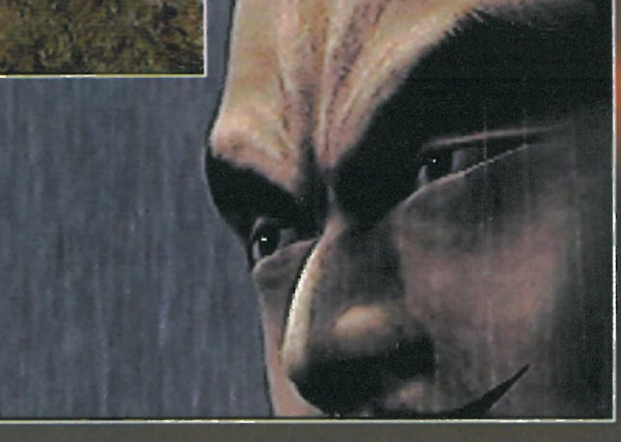
A veces nuestro héroe se verá "inmerso" en situaciones donde lo importante es pensar deprisa.





«Onimusha» también cuenta con aterradores enemigos finales, que contribuirán a ponernos las cosas un poco más difíciles.





Esta mirada aviesa solo puede significar que este tipo es muy malvado. Debe ser que a uno no le sienta bien que una flecha le atraviese el cuello cuando acaba de ganar la batalla.

► dotando al juego de una atmósfera y una ambientación medieval que nada tendrá que envidiar a la ciudad fantasma de Raccoon.

En resumen, el primer "survival horror" (salvando la interesante mezcla de géneros de «Extermination» y a la espera de «Code: Veronica») que vamos a disfrutar los usuarios de PlayStation 2 promete convertirse en uno de los éxitos más sonados de este año y proporcionará interminables horas de diversión -gracias a la inmensa capacidad del DVD- tanto a los amantes del género del terror, como a aquellos que prefieran descargar su adrenalina con un gran título de acción. Capcom está dispuesta a demostrar una vez más que cuando se trata de hacernos pasar miedo -en cualquier época de la historia- no tienen competencia.

Lo Mejor

El control, fiable, cómodo y sencillo en todo momento.

El apartado gráfico, con una ambientación magnífica del Japón Medieval.

Lo Peor

Que se nos vayan a borrar las huellas dactilares de tanto jugar.

Primera Impresión 

INFOGRAMES

Unreal Tournament

El momento que todos esperábamos está a punto de llegar: en cuestión de semanas, los dos mejores shoot'em up subjetivos, «Unreal» y «Quake III», van a medir sus fuerzas en Dreamcast sobre el campo de batalla que les faltó en PS2: Internet. ¿Hemos dicho Internet? Pues la verdad es que no está tan claro...

Dreamcast

Julio

Como recordaréis, en el número pasado comentamos las versiones de «Unreal Tournament» y «Quake III» para PS2, y aunque ambas mostraban un fantástico apartado técnico, fallaban en un aspecto crucial: la ausencia de modo online. También os contamos que «Unreal» resultaba más interesante pese a esta carencia gracias al modo para un sólo jugador, superior al de «Quake». Pero los avatares del destino parecen decididos, si Infogrames no lo remedia, a que cambien las tornas en su enfrentamiento en la consola de Sega.

La versión de «Unreal» que hemos probado, todavía sin traducir (tranquilos, la final estará en castellano), no mostraba signos de posibilidades online, y al preguntar directamente a Infogrames afirman no conocer con certeza lo que va a ocurrir. ¿Tendrá finalmente modo online? Sinceramente, creemos que las ➤



Que no sea seguro que vaya a tener juego online no significa que nos vayamos a aburrir con él. Una cantidad ingente de bots asegurarán enfrentamientos sin fin.

Resulta curioso que, al ritmo que se suceden los lanzamientos, «Unreal Tournament» y «Quake III» sigan como principales valedores del género tras un año de su salida. ¿Será porque va a ser muy difícil superarlos?



La calidad gráfica del juego no va a tener nada que envidiar a las versiones de PC o PS2. Mirad el detalle de esta "skin" del enemigo. Perfecto.



La potencia de las armas que usaremos tendrá efectos destructivos sobre los enemigos, que incluso explotarán en trocitos. Será por ello un juego para mayores de 18 años.













Como novedad para esta versión de Dreamcast, tendremos varios escenarios exclusivos de gran calidad visual. Atentos a las texturas de los muros.

➤ posibilidades son escasas, y eso supondría que esta vez sí que no tendría rival «Quake III», un juego que pese a los problemas de servidor que se han producido, permite el completo desarrollo del concepto de "combate total" por Internet que ha hecho famoso al juego en formato PC.

Pero dejando a un lado que es casi seguro que el juego quede "cojo" como en PS2, sí os podemos confirmar que calidad técnica no le va a faltar. Lo único reseñable (teniendo en cuenta, eso sí, que no hemos probado la versión definitiva) es que la generación de efectos lumínicos en tiempo real no parece que vaya a estar tan conseguida como en el juego de PS2.

Por supuesto, el punto fuerte del juego residirá en el divertido modo para un jugador, con su sistema de "Escaleras" que nos obligará a recorrer por completo todas las modalidades del juego para abrir nuevos escenarios, personajes y opciones multijugador. Y hablando de divertirse en compañía, lo que sí está claro es que esta versión para Dreamcast os va a salir más rentable que la de PS2, ya que los cuatro puertos para mandos harán innecesario una inversión adicional en periféricos para el multijugador.



Lo Mejor

El modo para un jugador.

Lo Peor

No está nada claro que vaya a tener opciones online.

Primera Impresión 

■ SONY

Dark Cloud

PlayStation 2

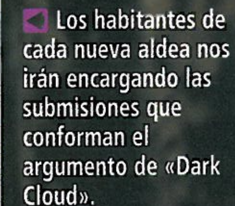
Junio

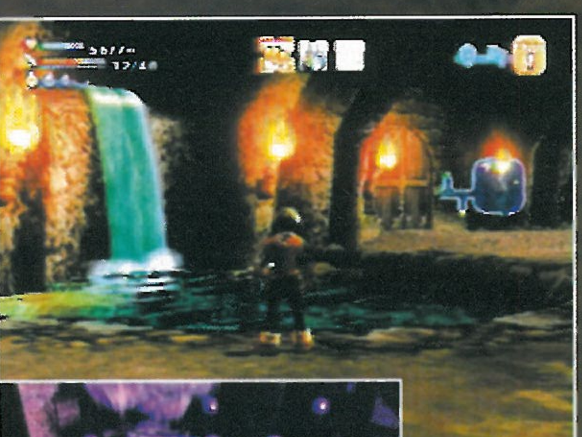
Una sociedad en peligro, montones de pueblos amenazados y un sólo héroe para combatir a las fuerzas del mal. No, el argumento no es demasiado original, pero «Dark Cloud» sí nos sorprenderá con un desarrollo atípico y una realización espléndida.

El embrollo que se ha montado es monumental. Atentos: un militar cegado por la codicia ha despertado a un genio oscuro, malvado y tenebroso al que todo el mundo teme El corrupto e imprudente teniente utiliza el poder del genio para arrasar aldeas y poblados, ciudades y países con el único fin de controlarlo todo y a todos (ahí es nada). Por fortuna, mientras la gente es bombardeada con ingentes masas de fuego, un precavido mago está encerrando a cada vivienda y habitante en pequeñas esferas mágicas con el poder del Atlas, para después transportarlas a un lugar seguro evitando así una catástrofe irreparable. Pero el asunto no acaba aquí. El susodicho Atlas es infinitamente poderoso y el experto pero anciano mago no puede controlar por sí solo el destino de las esferas. Resulta que el carcamal hechicero no está para muchos trotes, así que le carga ►

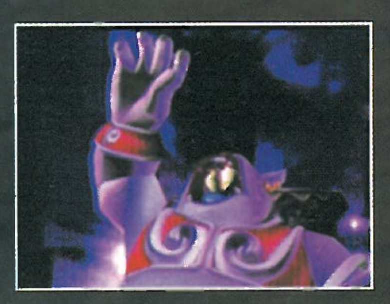


Los habitantes de cada nueva aldea nos irán encargando las submisiones que conforman el argumento de «Dark Cloud».











«Dark Cloud» fue uno de los primeros juegos en anunciarse para PS2, aunque no nos extrañaría que su retraso se debiera a los espectaculares efectos de luz que se van a incluir en la versión definitiva del juego.

Sony nos prepara un Action-RPG en el que no bastarán nuestras dotes de "rolero" para poder progresar, despertando en nosotros una afición "obrero-decoradora" de lo más sorprendente en un videojuego.

Para reconstruir los mundos fantásticos de «Dark Cloud» el juego contará con un interfaz muy similar a los que vimos en las series «Sim City» y «Theme Park».





El sistema de combate será muy similar al de «Phantasy Star Online», es decir un "action rpg" en el que dependemos de un sistema de fijación de objetivos automático que limita notablemente nuestros movimientos.





"el muerto", es decir, la tareilla de salvar al mundo y recomponer todas las ciudades, a un adolescente llamado Toan, cuyos poderes especiales le convierten en el candidato idóneo para tan complicada empresa. Bueno, éste es el asunto a grandes rasgos. Ahora seguro que os estáis preguntando qué aportará este juego al género aparte de un nivel gráfico extraordinario.

Pues bien, además de ir recolectando las mencionadas esferas, deshaciéndonos de los enemigos con hechizos o a espadazos, deberemos distribuir y acondicionar tanto las casas de los pueblos, como sus caminos, ríos, lagos y, en fin, todos los elementos pertinentes, para reconvertir todos los lugares a su estado inicial. Vamos, al estilo «Sim City». Pero aún hay más. Los habitantes tendrán ciertas necesidades y preferencias a la hora de elegir la ubicación y distribución de su casa o querrán encargar algún trabajito (recompensado eso sí) a modo de favor personal, con lo que las posibilidades del juego se disparan. Pero no penséis que el desarrollo se basará únicamente en esta labor. Los mundos de «Dark Cloud» estarán plagados de fantásticas criaturas que harán lo indecible para pararles los pies a los protagonistas. Para liquidar a estos monstruos, se incluirá un ►



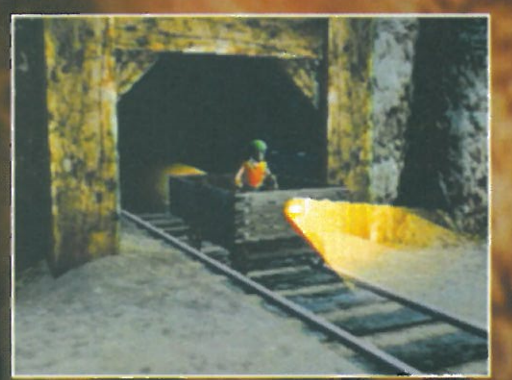
Además de los objetos y las armas que vayamos encontrando por el camino, nuestro personaje podrá utilizar poderes mágicos.

■ SONY ■ ACTION-RPG



EL juego está plagado de seres fantásticos cuyos mundos están corriendo la misma suerte que el nuestro. Nuestra misión será reconstruir cada aldea a gusto de sus antiguos habitantes.









El apartado visual os dejará helados, especialmente tratándose de un juego de rol. Eso sí, la cámara nos puede jugar alguna mala pasada, especialmente en las fases de habilidad.





El sistema de combate nos permite modificar la naturaleza de las armas e incluso combinarlas entre sí para crear otras más poderosas.

sistema similar al visto en «Phantasy Star On Line» (incluso algo mejorado en este juego de PS2), de forma que se podrá encarar automáticamente al enemigo pulsando un botón, aunque el movimiento de los persoanjes quedará limitado. Sin embargo, en otras ocasiones los combates adoptarán un perfil totalmente distinto, utilizando un estilo tipo «Parappa», en el que el objetivo será pulsar el botón que nos indique la pantalla en el momento adecuado. Por cierto, que ya que hablamos de batallas, hay que señalar que el juego incluirá armas susceptibles de modificación tanto mágica como material, y que podrán deteriorarse hasta desaparecer si no se lleva cuidado, aunque también existirá la opción de "fusionar" dos distintas para obtener una más poderosa.

A lo largo de nuestra aventura también encontraremos nuevos personajes que se unirán al amigo Toan y evitarán algunas pequeñas dificultades insalvables para él. No es que nos le vayan a ayudar automáticamente, si no que asumiremos su control en cualquier momento del juego durante el tiempo necesario hasta salvar el obstáculo en cuestión.

No os perdáis el análisis del mes que viene porque este RPG parece de lo más prometedor.

Lo Mejor

- El original planteamiento del juego y su desarrollo.
- Gráficos muy detallados y efectos de iluminación soberbios.

Lo Peor

- Un cámara algo alocada.
- ¿Demasiados combates?.

Primera Impresión 

■ HUDSON

Bloody Roar 3





Tras dos entregas en PlayStation, los hombres-bestia de Hudson ya están listos para su estreno en PS 2. A partir de ahora, no hará falta que vayáis al zoo para ver animales...

Dentro de un género tan trillado como el de la lucha, esta saga supone sin duda un soplo de aire fresco. No es que los modos de juego que presenta sean demasiado originales, ni tampoco su estética. Pero el hecho de poder transformar a nuestro luchador en una salvaje bestia, en medio de un combate, constituye un aliciente importante. Es como tener a dos luchadores en uno, y eso aporta bastante dinamismo a los enfrentamientos. Y además de dinamismo, les aporta también bastante crudeza. Y es que en la saga «Bloody Roar» la salsa de ketchup siempre ha tenido un papel protagonista, lo que los convierte en títulos no aptos para mentes sensibles.

La mayor parte de los personajes que aterrizarán en este tercer torneo proceden de las dos entregas anteriores. Pero no creáis que todo van a ser semejanzas con las dos primeras partes, porque esta pionera versión en PS2 presentará un buen puñado de novedades, sobre todo en el apartado técnico, como es lógico. Lo primero que se aprecia es que ➤





Algunos luchadores serán especialmente ágiles, pudiendo ejecutar piruetas tan complicadas como ésta. ¿Acabará de una sola pieza tras hacer esto?

Sea donde sea

Los escenarios serán muy espectaculares y variados, y llegarán incluso a mostrar distintas condiciones climatológicas, como frío, lluvia o viento.





Con «Tekken tag Tournament» y «Dead or Alive Hardcore» cono referentes y «Virtua Fighter» en lontananza, «Bloody Roar 3» llega para aportar algo de variedad al género de la lucha en la 128 bits de Sony

De hombre a bestia

Una barra situada en la parte inferior de la pantalla nos indicará el momento en el que podremos transformarnos. Luego ya sólo queda pulsar un botón y...¡voilá! Animal al canto.



▲ En un segundo, un joven puede convertirse en un "simpático" tigre de Bengala. Me parece haber visto un lindo gatito, como decía aquella...el problema es que éste tiene muy malas pulgas.

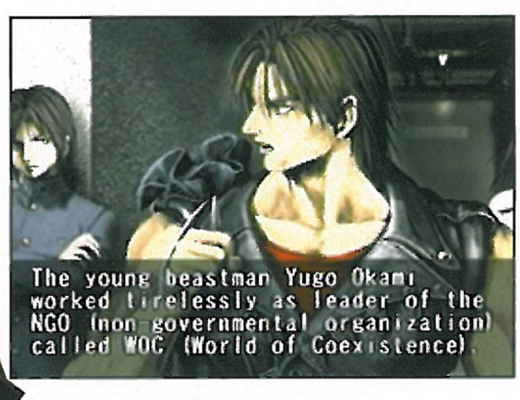




PlayStation 2

Julio

Los personajes-animales



Al comenzar el juego dispondremos de 12 luchadores, un número que podremos ampliar con nuestras victorias en el Modo Arcade. La historia de cada uno de ellos se nos presentará a través de ilustraciones como ésta, de forma que podamos conocer su afinidad con el animal en cuestión.





➤ el tamaño de los luchadores ha aumentado notablemente, de modo que tanto el diseño -con todo tipo de detalles- como las animaciones se verán ahora mucho más espectaculares. Los diferentes golpes y llaves se apreciarán ahora con mayor claridad, y resultarán más realistas (dentro de lo realista que puede llegar a ser un hombre-topo o una mujer-liebre, claro). Y parece que la respuesta ante los golpes no se va a quedar atrás, ya que los luchadores reaccionarán de distinta forma dependiendo del lugar en que reciban los impactos. Además, Hudson está incluyendo todo tipo de animaciones faciales, algo ya casi obligado en los títulos de la nueva generación. Y todo ello adornado con unos sensacionales efectos de luces, que acompañarán a los combos y harán de cada combate un auténtico espectáculo. Menos novedades se aprecian de momento en todo lo referente a modos de juego y opciones, aunque habrá que esperar a la versión final para ver si se incluye alguna sorpresa.



Lo Mejor

▲ El tamaño de los luchadores.

▲ Los sensacionales y variados escenarios.

Lo Peor

▼ Tal vez pueda quedarse algo corto en modos de juego y opciones.

Primera Impresión 

■ SQUARE

The Bouncer

Precedido de un justificada fama, este espectacular beat´em up cuenta con el respaldo de Square y llega con la intención de demostrar hasta que punto se le puede sacar partido a PS 2.

¿Recordáis títulos tan emblemáticos como «Renegade» o «Final Fight»? Pues si sois de los que echáis de menos aquellos juegos en los que todo consistía en machacar botones y repartir estopa a todo tipo de enemigos, estáis de suerte. Y es que si sumamos el sabor de aquellos clásicos, la capacidad de PS2 y el talento de Square, el resultado es «The Bouncer» (o en cristiano, «El Vigilante»), que llegará en breve a vuestras consolas con la vitola de ser el juego más vendido del momento en Estados Unidos.

«The Bouncer» nos presentará una aventura en la que el futuro del mundo quedará a expensas del gran enfrentamiento entre buenos y malos. Pero seguro que no os creéis que con Square de por medio se ofrezca un argumento tan esquemático. Y tenéis razón, porque a la larga el desarrollo tendrá mucha más miga. No faltará ese toque especial que esta compañía aporta a sus juegos, de modo que elementos como la traición, el amor o el pasado de cada personaje se entremezclarán para crear una historia apasionante.

Todo comenzará cuando la compañía Mikado anuncie su intención de lanzar un satélite capaz de absorber la energía solar y de dirigirla a la Tierra para su consumo. Pero, como podéis suponer, detrás de estas nobles intenciones se esconde un oscuro secreto que ya descubriréis vosotros mismos. Y es con el secuestro por parte de Mikado de una joven llamada Dominique, cuando nuestros protagonistas se verán involucrados en el asunto. Y será en ese momento cuando encontraremos uno de los puntos importantes del juego, ya que, a diferencia de otros títulos del género, no elegiremos a nuestro personaje antes de comenzar a jugar, sino antes de cada combate. Esta premisa desembocará en un desarrollo más variado, ya que cada uno de los tres protagonistas -Sion, Volt y Kou- dispondrá de su particular estilo y su propio repertorio de golpes. De este modo, lo ideal para disfrutar plenamente del juego será alternar entre ellos, aprendernos todos sus movimientos y fortalecerlos con los "bouncer points" que obtendremos al final de cada combate. Estos puntos servirán además para aprender nuevos golpes, que nos vendrán de ►

Ese tono borroso que se aprecia en algunas escenas es fruto de la aplicación del Motion Blur que evita el aliasing.



Los responsables de la serie «Final Fantasy» ya se habían adentrado en la acción y el combate en juegos como «Tobal Nº 1», «Ergheiz» y «Bushido Blade». Ahora estrenan el género en PlayStation 2 sin olvidar algunas de sus señas de identidad.

Protagonistas

Antes de comenzar un combate, se nos preguntará qué personaje queremos controlar. Volt, Sion y Kou deberán ayudarse para rescatar a la pequeña Dominique.









Algunas secuencias nos conducirán al pasado de los personajes, para comprender mejor su personalidad y forma de actuar.

PlayStation 2

Julio

Los malos de turno





En nuestra aventura nos cruzaremos con todo tipo de enemigos, humanos, mecánicos y animales. No faltarán los "jefazos" de final de nivel, que nos pondrán las cosas más complicadas.







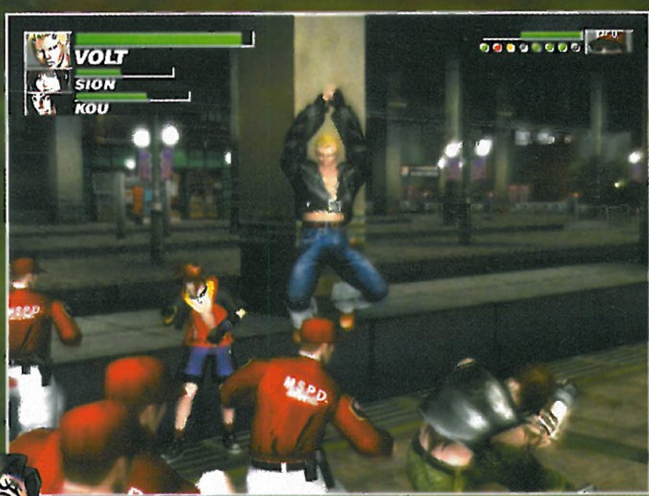
Los escenarios nos ofrecerán total libertad de movimientos, de modo que podremos perseguir a nuestros enemigos, pero también poner pies en polvorosa cuando sea necesario.

■ SQUARE ■ BEAT 'EM UP



Modo Versus

Este modo de juego nos permitirá "montarnos" nuestros propios combates, eligiendo los personajes y el escenario. Además, aquí podréis jugar hasta con tres amigos simultáneamente.



➤ maravilla, teniendo en cuenta que el repertorio de golpes no se muestra en principio demasiado amplio.

Pero si por algo está llamando la atención este juego es por su excepcional apartado visual. Para empezar, os diremos que las escenas pregrabadas -por cierto, muy abundantes- serán de las mejores que hayáis visto, y gozarán de todo tipo de detalles: efectos de luces y sombras, expresiones faciales de gran realismo, movimientos espectaculares... y todo ello adornado con una estética manga bastante acertada. Estas secuencias se alternarán continuamente con los combates, de tal forma que conseguirán dar una gran fluidez a la historia.

Y os preguntaréis, ¿y qué pasa con la acción? Pues lo primero que hay que destacar son los inmensos y variados escenarios tridimensionales en los que tendrán lugar los combates, y por los que nos podremos mover con total libertad, ideal para sentirse cómodo en los enfrentamientos contra cinco o más contrincantes. Después llegan unos intercambios de golpes espectaculares, que apenas os dejarán un sólo segundo de descanso

Y en cuanto a sus posibilidades, además del Modo Historia, el juego incluirá la opción de participar en otros modos igualmente atractivos, como el Versus -en el que podremos luchar con o contra un amigo- o el Survival.

En fin, que se nos avecina un título de una calidad técnica sensacional, y que ya ha arrasado entre los yanquis. El mes que viene os contaremos si todas estas cualidades le sirven también para hacerlo en nuestro país.



Modo Survival

La mecánica de este modo consistirá en ir superando fases plagadas de todo tipo de enemigos. Tanto nuestros progresos como nuestros tiempos podrán guardarse en la "memory card".



◄ Al terminar cada combate, recibiremos un determinado número de puntos, los cuales a la postre nos servirán para aumentar nuestras habilidades, e incluir nuevos golpes a nuestro repertorio.

▲ Algunos golpes no serán demasiado "ortodoxos", como el vuelo de nuestro amigo Volt, pero sí muy efectivos.

Lo Mejor

▲ Poder cambiar de personajes

▲ Las secuencias pregrabadas

▲ Los amplios escenarios

Lo Peor

▼ Puede hacerse repetitivo.

Primera Impresión



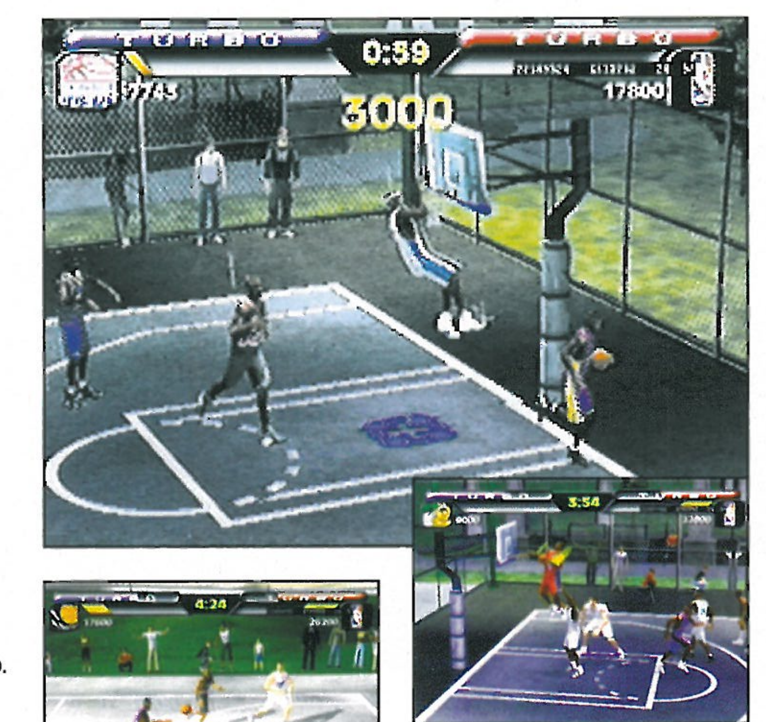

CRAZY TAXI™

■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

NBA Street

PlayStation 2
Julio

Apostando por la versión más arcade del basket, EA se desmarca de la línea realista de la serie «Live» y nos presenta una idea muy atractiva que ya figuraba como opción en sus juegos anteriores: enfrentar a los mejores jugadores del mundo en pistas callejeras.



La idea de un baloncesto que apueste más por el espectáculo que por la simulación no es nueva. La saga «NBA Jam» ya es mítica en este género, y también han aparecido otros sucedáneos como el reciente «NBA Hoopz». Sin embargo, el juego que ahora nos llega propone competir únicamente sobre el asfalto y no sobre el parqué, en equipos de 3 contra 3 y empleando a jugadores profesionales reales.

Bajo estas premisas, serán los movimientos más llamativos (alley hoops, mates y demás), con barra de turbo incluida, los que se impongan en los partidos, siempre dentro de un control sencillo y muy intuitivo. De hecho, el objetivo de uno de los modos de juego, el Showoff, será ofrecer el mayor entretenimiento posible al público, en vez de buscar el mayor número de puntos. Pero el juego presentará otras modalidades igualmente originales como el Hold the Court, con el objetivo de conseguir 21 puntos para vencer, y el City Circuit, una especie de torneo con reglas similares a las del modo anterior que nos servirá para desbloquear más jugadores y nuevos elementos para el juego.

Los programadores están trabajando para que estos partidos se vean envueltos, como es de recibo, en unos gráficos a la altura del espectáculo. Además, una banda sonora de lo más "urbana" ayudará aún más a crear el ambiente necesario.

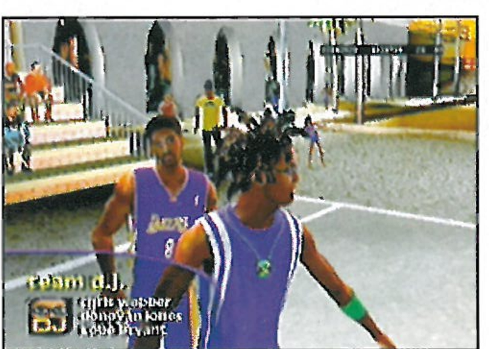
Teniendo en cuenta la experiencia de EA en este deporte y con este atractivo planteamiento, la diversión parece asegurada.

A medida que la barra de poder crezca, los jugadores dejarán tras de sí una estela. Cuando esté al máximo, realizarán un ataque demoledor.









El nivel gráfico será altísimo: fíjaos en todos los detalles de los personajes. ¡Hasta se distingue perfectamente el colgante jamaicano!.

Lo Mejor

- El propio concepto del juego.
- Los gráficos hacen justicia a la consola que los mueve.

Lo Peor

- A no ser que lo remedien a tiempo, va a ser algo pobre de opciones.

Primera Impresión




¡Project Justice lleva al límite tus habilidades en la lucha tridimensional por equipos!
PROJECT JUSTICE
RIVAL SCHOOLS 2
¡Demuestra de qué es capaz tu Dreamcast!
CAPCOM
Dreamcast
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Consola: PS2 **Compañía: Square**

Un renacimiento, una nueva visión

La demo presentada durante el Tokio Game Show del RPG más esperado del momento ha desvelado multitud de detalles que queremos compartir con vosotros antes de su inminente lanzamiento en Japón. Pero cuidado: vuestras uñas podrían resentirse considerablemente si comenzáis a leer...

Final Fantasy X

El argumento

Aventuras en un mundo acuático



En este mundo acuático, el deporte más jugado será una especie de waterpolo que podremos disfrutar en un minijuego.





El nuevo mundo creado por Square para «FFX» tendrá una ambientación basada en las culturas orientales de Japón, China e India y nos presentará un vasto territorio totalmente cubierto de agua. Todo es culpa de un terrible cataclismo acaecido hace 1.000 años, cuyo origen parece ser una fuerza malévola llamada Sin, que vuelve a manifestarse ahora a través de continuos desastres naturales. Nuestro objetivo en el juego será, cómo no, detenerla invocando a un ser todavía más poderoso que ella.







Se nos quedan cortos los adjetivos para describir la calidad de las secuencias FMV. Claro, que tras ver la película nos creemos cualquier cosa.



Esto sí que es un mundo real

La saga da el salto a las 3D

Los fondos prerrenderizados de las tres entregas de PlayStation serán sustituidos por entornos generados en tiempo real con ángulos dinámicos de cámara y elementos poligonales. Por ejemplo, ahora las ciudades se irán renderizando ante nuestros ojos al acercarnos a ellas, y todo será en 3D, similar a lo visto en juegos como «Grandia II» o «Skies of Arcadia» en DC. Este salto a las tres dimensiones viene acompañado de un "look" más realista para los personajes, propiciado por la vuelta de Tetsuya Nomura, el diseñador gráfico de «FF VII y VIII».

«FF X» se pondrá a la venta en Japón en el mes de julio, pero a España no llegará hasta comienzos de 2002 debido a su traducción y doblaje.





Esta vez la diferencia entre las secuencias pregrabadas y el motor de juego real serán menores gracias al nuevo entorno 3D.

Ocho personajes y un destino

Los protagonistas de la aventura

Os presentamos a los personajes principales del juego: Tidus y Yuna. El primero (abajo) es un deportista profesional que ha sabido sacar partido a su mundo inundado especializándose en el Blitzball, un deporte acuático que mezcla baloncesto y fútbol (y que dará pie a un minijuego aparte). Yuna, por su parte, es miembro de una misteriosa tribu, controla las artes mágicas, y al igual que Vivi en «FF IX», se verá acosada por conflictos existenciales durante todo el juego. Nuestro grupo se completará con otros cinco personajes: Kimori (la bestia de la derecha, el protector de Yuna), Lulu (un mago negro), Wakka (compañero de Blitzball de Tidus), Ryukku (un ladronzuelo) y Aaron (un espadachín a lo Steiner).









Cambio en el sistema de combate

Más estrategia y por turnos

Los combates sufrirán un cambio sustancial respecto al Sistema de Combate Activo de juegos anteriores. Tsuchida Toshiroshi, director de la serie «Front Mission», está encargándose de reorientar los enfrentamientos y dotarlos de ciertos tintes estratégicos. Ahora todo se desarrollará por turnos y nos dará más tiempo a pensar con tranquilidad el siguiente movimiento. La colocación de los personajes (controlaremos hasta tres simultáneamente) tendrá más peso en el desarrollo, pudiendo cambiar su posición en cualquier momento. Por supuesto, el nuevo entorno 3D propiciará combates todavía más espectaculares.



Aunque en apariencia la interfaz del combate es muy parecida a la de juegos anteriores, lo cierto es que su función no va a ser la misma, porque se ahora los enfrentamientos serán por turnos.

La Edición Especial japonesa de «FF X» incluirá un DVD extra con escenas cinemáticas en alta resolución y sonido Dolby Digital 5.1 ¿Llegará hasta nosotros?

Un apartado sonoro de lujo

¡Mamá, mis personajes ya hablan!



Por primera vez, un «Final Fantasy» va a contar con voces reales, que correrán a cargo de los mismos actores que han dado vida física a los personajes mediante motion capture. Square ha preferido que se encarguen del doblaje actores desconocidos para que los jugadores no identifiquen las voces con personajes de películas o series de TV, y se sientan más metidos en el juego. Así que ya sabéis: ¡se acabaron las parrafadas de texto a palo seco en pantalla! Por otra parte Nobuo Uematsu vuelve a componer sus maravillosas melodías, y de momento las pistas que hemos escuchado (como "Suteki da Ne") demuestran un cuidado extremo en las partituras.







Invocaciones al por mayor

Los Guardianes de la Fuerza cambian de nombre

Las tradicionales invocaciones volverán a hacer su aparición mostrando de nuevo el lado más espectacular. Shiva, Ifrit y compañía recibirán a partir de ahora el nombre de Shin, y se presentarán a nosotros mediante impresionantes secuencias animadas. Pero a diferencia de los «Final Fantasy» anteriores, no desaparecerán tras realizar su primer ataque. En lugar de eso, se quedarán luchando varios turnos como un personaje más al que podemos controlar. Aquí tenéis una muestra de la altísima calidad gráfica que les va a acompañar.







De momento ya se conoce el nombre de una nueva invocación: Valfaré. Pero es seguro que Ifrit y Shiva volverán a salir.



Personajes vivos

¡Por fin emociones reales!

Esperábamos ver una verdadera muestra del prometido poder del Emotion Engine de PS2, y parece que Square va a ser la primera en mostrárnosla. Gracias a un nuevo sistema denominado "Facial Motion System", podremos ver cómo se generan expresiones faciales en tiempo real. Algunos incluso ya han comenzado a comparar este sistema con el del mismísimo «Shenmue»...



Consola: Dreamcast Compañía: Sega

Un shooter al estilo de Sega

Amigos de Dreamcast, preparad el gatillo porque en Japón ya están disfrutando con un shoot' em up espectacular. Y es que Sega quiere demostrar que aún puede llegar muy lejos con su consola, recurriendo una vez más a la conversión de uno de sus mejores y más atractivos arcades.

Outtrigger

Los escenarios

Un soplo de aire fresco

Si hasta ahora en los shoot'em ups estábamos acostumbrados a estrechos pasillos, túneles asfixiantes y estancias en las que daban ganas de ponerse a colocar bombillas, «Outtrigger» nos traerá escenarios luminosos, espaciosos e incluso al aire libre: estaciones de tren, bibliotecas, museos, castillos... así hasta un total de 12 localizaciones diferentes que nos servirán para tirotearnos con un buen puñado de enemigos. Lo que sí parece es que los escenarios serán menos extensos que en otros títulos del género, así que lo de correr como gallinas, nada.





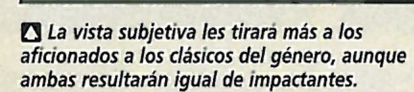


Las vistas

Dos maneras de ver el mundo

Otro punto original del juego será la inclusión de una segunda vista, en la que veremos a nuestro personaje de espaldas. Así podréis optar por ésta, o por la tradicional vista subjetiva de «Quake» o «Doom». Ambas resultarán igual de espectaculares y efectivas, pero la elección será cosa vuestra. De todos modos, hasta Agosto, que es cuando se espera su llegada a España, tenéis tiempo para pensároslo.





La vista subjetiva les tirará más a los aficionados a los clásicos del género, aunque ambas resultarán igual de impactantes.



Sega vuelve a sorprendernos con un shoot'em up procedente de los salones recreativos, que luce el atractivo de los mejores arcades

Los personajes

Cuatro héroes para salvar el planeta

En «Outtrigger» podremos elegir entre cuatro personajes, tres chicos y una chica. Sus nombres -Alain, Lina, Jay y Talon- son ya célebres entre los nipones, gracias al éxito de la recreativa de Naomi. Cada un ofrecerá sus propias características: Talon será más lento, pero su potencia de fuego será espectacular, mientras que Lina tendrá menos poder de ataque, pero mayor agilidad. El juego incluirá además un editor con el que podremos modificar su apariencia, aunque aún no sabemos hasta qué punto. Todos ellos serán seleccionables en el modo para cuatro jugadores, uno de los principales atractivos de este GD.



El modo para cuatro jugadores a pantalla partida intentará compensar la ausencia de la opción online.





Los enemigos no dudarán en dispararnos a quemarropa, lo cual nos servirá para echar un vistazo a su sensacional diseño.



Consola: PS2 **Compañía:** Capcom

Los demonios también lloran...

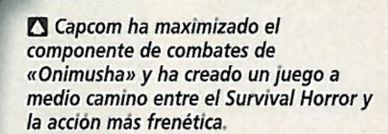
La demo de una hora de duración del último Survival Horror de Shinji Mikami (incluida en la versión japonesa de «Code: Verónica Complete») ha bastado para que todos los miembros de la redacción nos quitemos el sombrero ante la nueva genialidad de Capcom. He aquí el porqué.

Devil May Cry

El concepto de juego

Un demonio en el castillo del mal

El estilo de Survival Horror ideado por Capcom para la nueva generación ya ha tomado forma totalmente: fabulosos escenarios renderizados en tiempo real (como en «Code: Verónica»), continuos juegos de cámaras y las más elevadas cotas de acción vistas en cualquier otro representante del género, incluido «Onimusha». En esta demo, que ya permite ver la enorme calidad del juego, manejamos a Dante, un híbrido entre humano y demonio dotado de agilidad y habilidades de combate sobrehumanas, cuyo objetivo es recorrer la primera planta de un impresionante castillo .



Capcom ha maximizado el componente de combates de «Onimusha» y ha creado un juego a medio camino entre el Survival Horror y la acción más frenética.







La pequeña intro con que da comienzo la demo muestra a Dante internándose en un gigantesco castillo "a lo Castlevania" junto a una misteriosa muchacha rubia.





El catálogo de enemigos de la demo incluye estas marionetas, fantasmas y una gran araña.



El nuevo Survival Horror de Capcom saldrá en Japón en este verano, y llegará a nuestro país a finales de año.



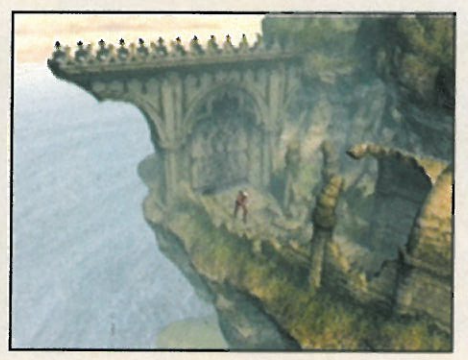
El juego alterna escenarios en tiempo real con fondos prerrenderizados como éste. Su calidad es enorme en ambos casos.

El apartado técnico

Acción totalmente cinematográfica

La solidez y el detallismo de los escenarios se ven acompañados de unos efectos de travellings, zooms y rotaciones de cámara propios del mejor director de cine. Aunque se mantienen los fondos estáticos en algunas estancias, casi todo el juego transcurre en escenarios donde la movilidad de personaje y las cámaras es la nota predominante.





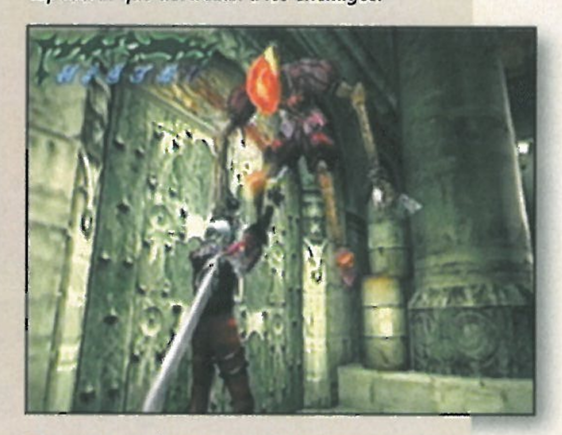
Los combates

Así se defiende Dante

La calidad de los escenarios no impide que disfrutemos de una jugabilidad apabullante, con Dante moviéndose a toda velocidad mientras utiliza sus distintos tipos de armas y ataques:



ESPADA: con ella realizamos una auténtica danza macabra de estocadas y embestidas especiales que destrozan a los enemigos.



PISTOLAS: Ébano y Marfil (las pistolas gemelas) siembran el caos a distancia. También podemos levantar al enemigo con la espada y acribillarlo.



PODERES DEMONIACOS: En la versión final, Dante se podrá transformar en un demonio volador. En la demo sólo podemos aumentar mágicamente la velocidad y fuerza de ataque.

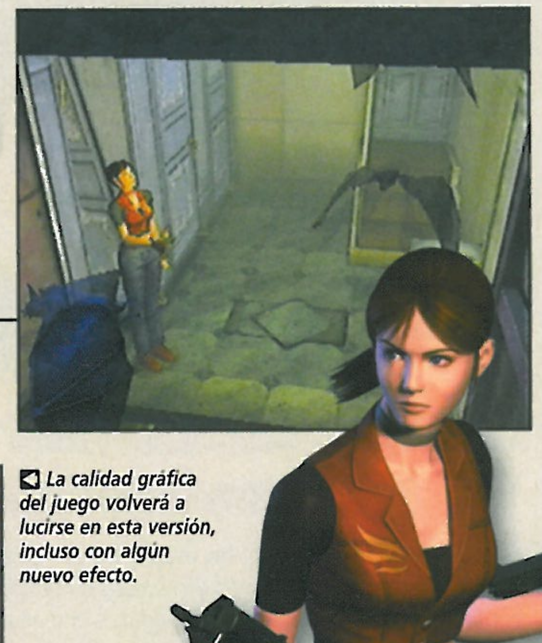
Consola: PS2 **Compañía: Capcom**

El mejor «Resident» se luce ahora en PS2

Si hay alguien que nunca haya oído hablar de este juego o de cualquiera de la saga será mejor que regrese al oscuro agujero donde ha pasado estos últimos cinco años. Estamos ante el mejor terror consolero en su versión más genial hasta la fecha.

RE: Code Veronica Complete



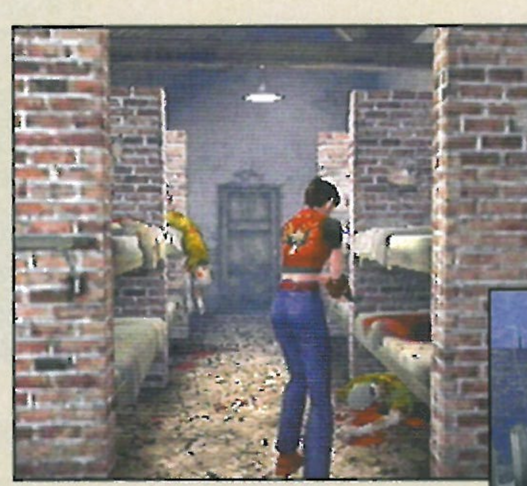


La calidad gráfica del juego volverá a lucirse en esta versión, incluso con algún nuevo efecto.

Una versión casi idéntica al original

Todos somos iguales a los ojos de Capcom

Hasta ahora los usuarios de PS2 miraban con envidia a los poseedores de una DreamCast por ser los únicos que podían disfrutar del que, sin duda alguna, es el mejor capítulo de la serie «Resident Evil». Pero Capcom no podía ignorar por mucho tiempo a la máquina de Sony y por eso ha desarrollado esta versión del juego de DC. ¿Las diferencias? Prácticamente inexistentes. Algunas secuencias pregrabadas más y la inclusión de un par de efectos gráficos. Por lo demás, se trata del mismo, y alucinante, juego que apareció en DC hace un año.



Una de las grandes innovaciones de esta entrega de la serie fue que por primera vez se utilizaron entornos poligonales en vez de los decorados prerrenderizados de los primeros «Resident». El resultado es impresionante.

La ambientación de «Code: Veronica» supera con creces todo lo visto hasta la fecha. Cada detalle está cuidado para crear una atmósfera única.

El sistema de juego

«Resident» en estado puro

Capcom no ha cambiado un ápice el sistema del juego original en esta nueva versión para PS2. El desarrollo de la aventura se seguirá apoyando en sustos constantes, muchos (pero que muchos) zombies y en un argumento muy cuidado. No faltarán las cintas de tinta para salvar la partida, ni los arcones para guardar los objetos ni, por supuesto, la gran variedad de armas para acabar con los enemigos. Pero lo mejor de todo es que la atmósfera de tensión y terror presente a lo largo de toda la aventura seguirá siendo tan absorbente que nos meterá de lleno en la piel de los protagonistas.



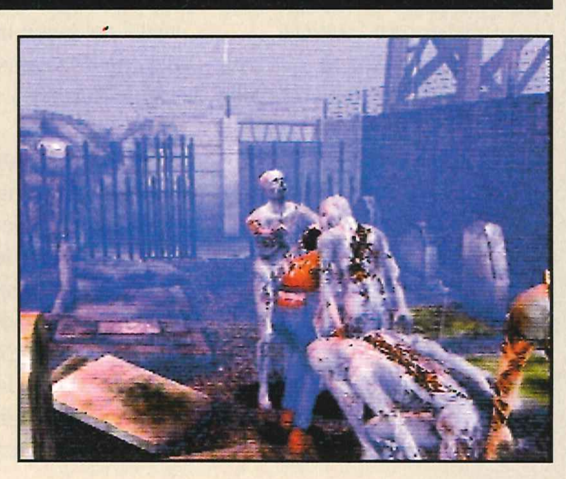
Como siempre, dispondremos de un gran arsenal para eliminar a todos los monstruos. Y, como siempre, desearemos más munición.

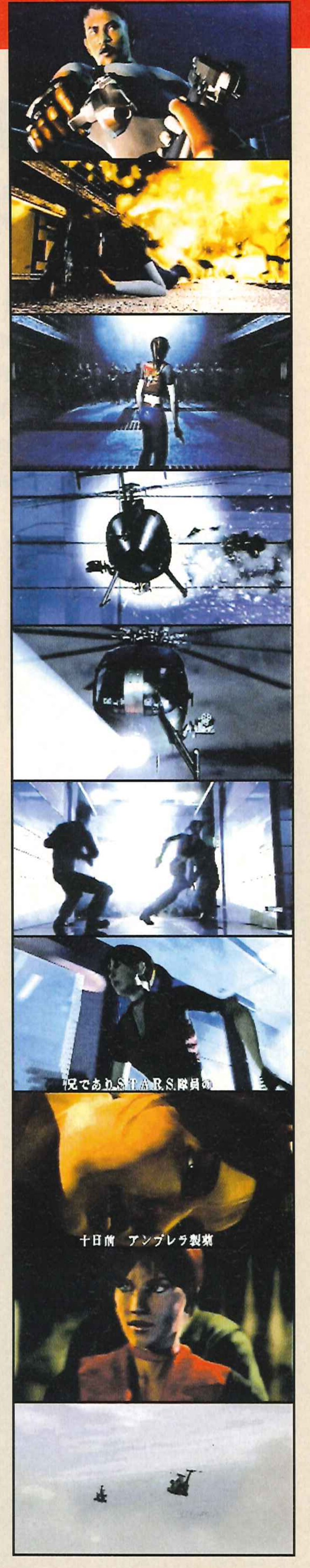
Antes de la aparición de un próximo «Resident Evil 4», Capcom obsequia a los usuarios de PS 2 con la mejor entrega de la saga, que saldrá aquí en Septiembre





Como sabréis todos los que hayáis jugado con la versión de DC, en esta entrega la protagonista absoluta es Clair Redfield, aunque durante algunas fases del juego controlaremos a su hermano Chris y al mercenario Steve.



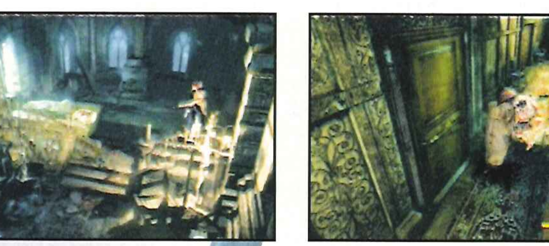


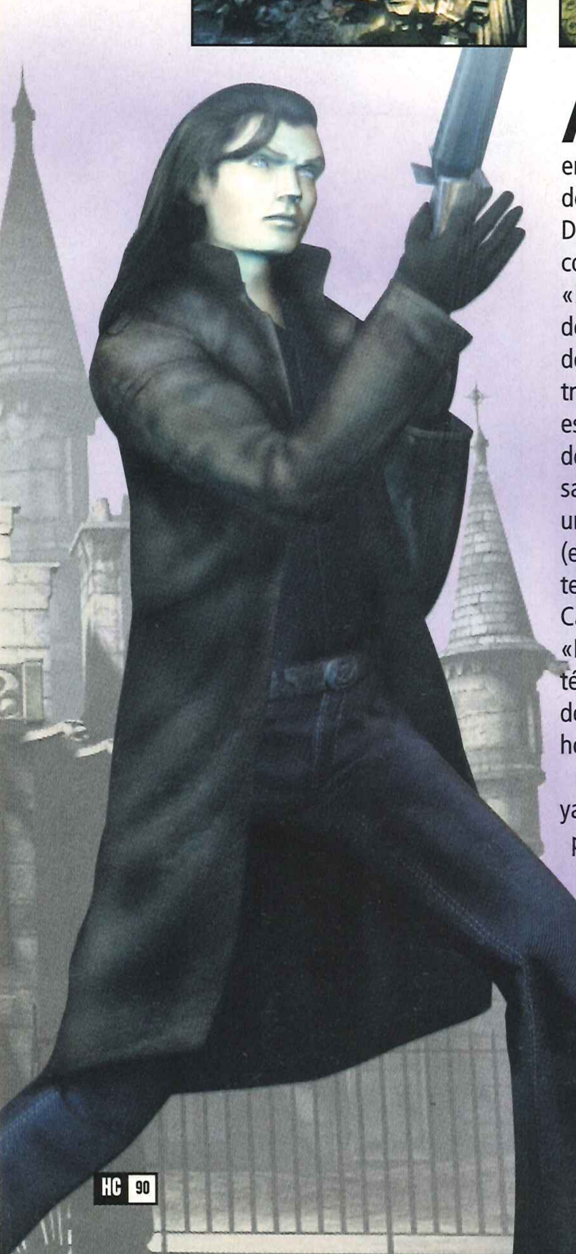
La inclusión de algunas escenas cinemáticas nuevas será una de las escasas diferencias que tendrá esta versión con el juego aparecido en DC.

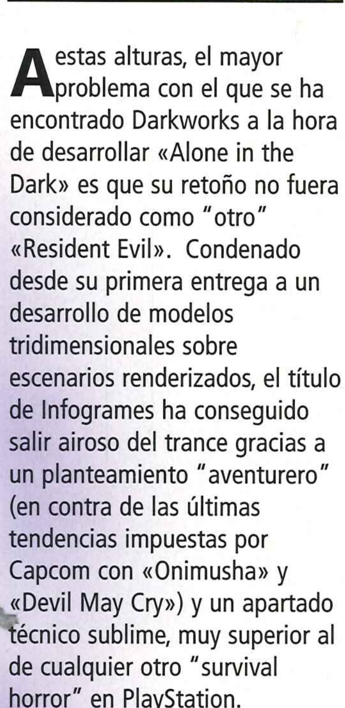
Resplandor en la oscuridad



El último «Alone in the Dark» -el segundo para PS- no recurre a grandes cantidades de sangre ni a complicados juegos psicológicos. Cuando se trata de aterrorizarnos, nada tan efectivo como regresar a nuestros instintos más primarios: el miedo a la oscuridad.







A estas alturas, el mayor problema con el que se ha encontrado Darkworks a la hora de desarrollar «Alone in the Dark» es que su retoño no fuera considerado como "otro" «Resident Evil». Condenado desde su primera entrega a un desarrollo de modelos tridimensionales sobre escenarios renderizados, el título de Infogrames ha conseguido salir airoso del trance gracias a un planteamiento "aventurero" (en contra de las últimas tendencias impuestas por Capcom con «Onimusha» y «Devil May Cry») y un apartado técnico sublime, muy superior al de cualquier otro "survival horror" en PlayStation.

Pero, ¿acaso no habían llevado ya los dos últimos «RE» las posibilidades visuales de esta consola al límite? Pues bien, conscientes de que los diseños decimonónicos de cada nivel no eran suficientes para dotar al juego de una personalidad propia, «The New Nightmare» ha sido el primero en aplicar fuentes de luz dinámicas sobre los escenarios. El resultado no podía ser más espectacular: cada localización está realizada en tonos grises, recuperando el aspecto lóbrego de las historias de terror de principios de siglo, pero una vez que encendemos nuestra linterna y enfocamos al decorado podemos desvelar el aspecto real de la casa. Más de 200 localizaciones, de intachable construcción, esperan ser descubiertas por Edward y Aline, los dos personajes protagonistas, para sacar a relucir un impresionante colorido, que lleva al apartado visual del juego un paso por delante de «Parasite Eve II» o «RE 3: Nemesis».

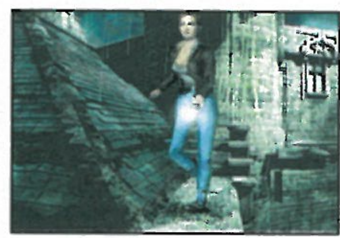
DIFICULTAD DE PESADILLA

Sin embargo, las propiedades de la luz no se acaban en su aspecto más evidente. Nuestro foco tiene la capacidad de "delatar" el brillo de los objetos útiles que se esconden en cada estancia, de modo que la investigación (que se lleva a cabo con el stick analógico) se convierte en una parte fundamental para la resolución de puzzles. Y aquí es donde se esconde una nueva sorpresa. Los elementos esenciales se han situado en lugares "rebuscados" y puede que sólo después de pasar varias veces por una habitación seamos capaces de encontrar la llave que nos abra paso a una nueva zona. El resultado es un nivel de dificultad "por las nubes", a veces algo exagerado por la falta de lógica de algunos puzzles y por la resistencia de los -escasos- enemigos que pueblan la mansión Morton.

Si bien es cierto que en «The New Nightmare» priman los aspectos de aventura, tampoco podemos olvidar las criaturas que intentan acabar con nuestro viaje por la Isla de la Sombra. Aunque no puedan presumir de un diseño especialmente cuidado, sobre todo porque muchos se parecen "sospechosamente" a los habitantes de Raccoon, sí cuentan con una elevada IA que nos pondrá en aprietos en más de una ocasión (gracias a su ►

Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Infogrames**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1** **(+18 años)**
Idioma: **Castellano**

Historias paralelas





Aline Cedrac y Edward Carnby protagonizan dos aventuras diferentes, si bien coinciden en la mayor parte de los puzzles y encuentros con otros personajes. Aunque no es necesario terminar el juego con los dos personajes para llegar al final, ambos itinerarios difieren en más del 50%, aunque se observa cierto desequilibrio entre el ritmo de la aventura de Carnby y el -más flojo- de Aline.



La Isla de la Sombra oculta un misterioso pasado repleto de apariciones, personas dementes y muerte. De hecho el argumento es uno de los apartados más cuidados de «Alone in the Dark», y consigue sumergirnos en una clásica historia de terror gótico.



Miedo a la luz



Determinadas especies de monstruos huyen al ser alcanzados por el foco de nuestra linterna. El efecto que Darkworks ha conseguido con estos seres fotófobos es absolutamente demoledor, ya que la persecución comienza en cuanto les damos la espalda, obligándonos a estar alerta.







Aunque no existen diferencias entre las habilidades de los personajes, sus inventarios son distintos al comenzar la aventura. Aline se encuentra especialmente limitada en cuanto a municiones.



Los efectos de luz son, sin lugar a dudas el elemento más innovador de «Alone in the Dark», especialmente cuando se reflejan sobre los espejos o inundan los escenarios de luces espectrales.

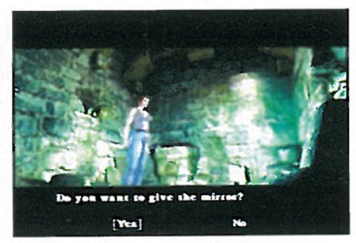
Habitantes de la casa deshabitada





El único apartado que no alcanza la brillantez en «The New Nightmare» es el diseño de los enemigos. Aunque considerablemente inteligentes, pecan por falta de originalidad (zombies, perros y arañas gigantes ya vistas en «RE») y además reaparecen en las habitaciones que ya hemos "limpiado". De cualquier modo, los enfrentamientos quedan relegados a un segundo plano, tras las fases de investigación y los puzzles.





La GENIAL realización técnica y una más que LOGRADA atmósfera le convierten en una auténtica OBRA MAESTRA.

Al tener contacto con determinados objetos -como dormir sobre una cama usada- Aline es capaz de "ver" qué les ha ocurrido a sus propietarios, aunque no podemos controlar su habilidad sobrenatural.



Cuestión de paciencia e ingenio





Ni por lógicos ni por sencillos destacan los puzzles de «Alone in the Dark», un combinado entre las clásicas palancas e interruptores, con otros realmente originales. Y como la clave no siempre se encuentra a la vista, no es extraño que debamos superar algunas situaciones mediante la técnica del ensayo y error, aunque en la mayoría de los casos se resuelven con un minucioso registro de cada estancia.

capacidad de aparecer "de la nada").

Por otra parte, los enfrentamientos, al igual que la mayoría de puzzles y encuentros con otros personajes, coinciden independientemente del personaje que controlemos (en la línea de las historias paralelas de «Resident Evil 2») pese a que el título de Darkworks ha conseguido que ambos desarrollos, el de Carnby y Aline, varíen en más del 50%. Sin olvidar que duplica la duración del juego, las consecuencias de este sistema son evidentes, ya que una de las aventuras (en este caso la de Edward) resulta mucho más completa y goza de un ritmo más intenso que la de su compañera.

Pero contar con el respaldo de la técnica no es siempre garantía de éxito, y de hecho «Alone in the Dark» se convierte en uno de los mejores juegos de PlayStation gracias a un apasionante argumento, mucho más innovador que su desarrollo. El sistema no es nuevo. A lo largo de la noche iremos encontrando notas, diarios y grabaciones que nos colocan "en la piel" de los primeros habitantes de la casa, y así revelan de qué modo se abrió la puerta al mundo de las sombras y porqué nadie ha sobrevivido. Un más que correcto doblaje a nuestro idioma y las secuencias de vídeo (el único apartado en el que, tanto por calidad como por frecuencia, «The New Nightmare» sale derrotado por la saga de Capcom) ponen al descubierto una complicada trama digna de las mejores novelas de Edgar Allan Poe.

Eso sí, de nada hubiera servido enrevesar el argumento de este modo sin el respaldo de la cinematográfica ambientación que la saga ha lucido en repetidas ocasiones. Huyendo de los efectos gore o enfermizos que abanderan sus principales competidores, «Alone» ha optado por el camino más "inocente": el terror clásico.

MIEDO A LA ANTIGUA USANZA

Todo ello se traduce en noches de tormenta, música intensa y sustos calculados hasta crear una atmósfera absorbente, capaz de mantenernos en tensión durante los 2 CDs que componen el juego. Y os podemos asegurar que el crujido de una tabla o el resplandor de un relámpago resultan tan efectivos a la hora de ponernos los pelos de punta como el más horrible de los zombies.

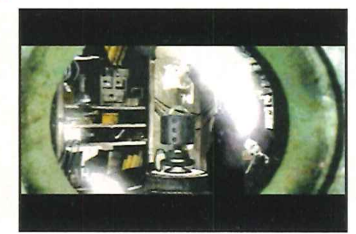
Aunque su nivel de dificultad puede resultar desalentador durante los primeros compases, «Alone in the Dark» es una auténtica obra maestra que ha sabido conjugar la jugabilidad propia del "survival horror" con un soberbio apartado técnico (sin duda de lo mejor que se ha visto jamás en PlayStation), y todo ello enmarcado por la mejor de las ambientaciones.

Sus detractores (si es que alguno se atreve) podrán argumentar que algunas situaciones "cantan" demasiado (como el ataque de la planta gigante o el puzzle de la piscina, que parecen sacados del primer «Resident»), pero el modo de llevarlas a la práctica es, con mucho, el mejor de cuantos hemos jugado. De nuevo el "survival horror" vuelve a obsequiarnos con un juego imprescindible.

David Martínez

Terror en Full Motion Video

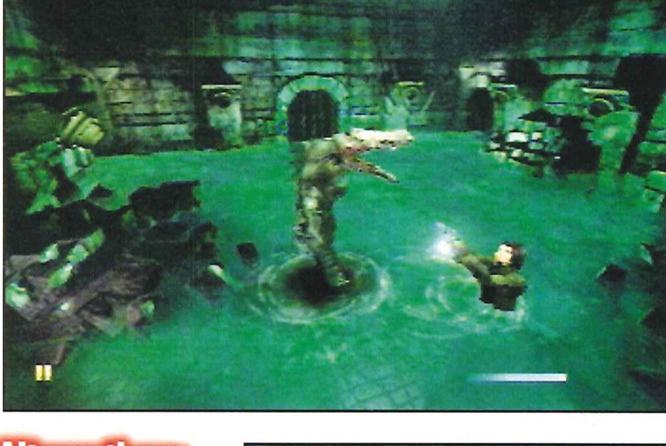


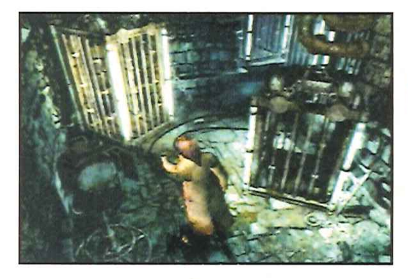


El contenido más sangriento del juego se ha reservado para las FMVs, el apartado en que tanto por calidad como por frecuencia, «Alone in the Dark» no puede hacerle sombra a los «RE». Los vídeos con el motor del juego son más frecuentes, aunque resultan menos espectaculares.



Aunque el escenario principal es la mansión, también estamos obligados a recorrer un pantano, el bosque cercano, los tejados y un tenebroso complejo subterráneo.

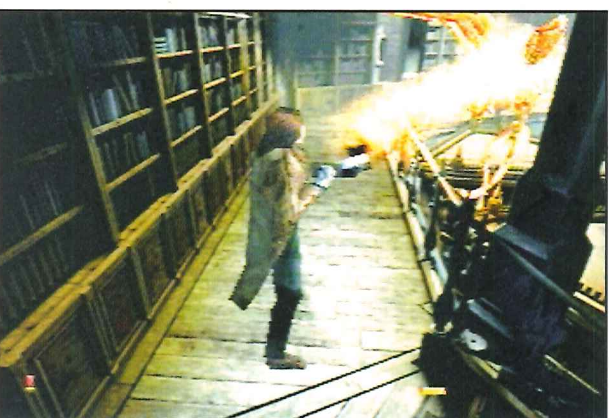




Alternativas:

«RE 2» y «Silent Hill» se han convertido en los dos paradigmas del género. Están en Platinum, y son tan imprescindibles como este «Alone IV».

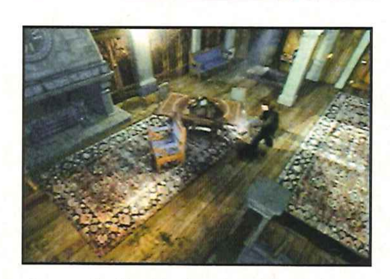






Luciendo los escenarios





La revolución técnica de «Alone» ha llegado con la aplicación de luces sobre escenarios prerrenderizados. Aquí tenéis una muestra del diferente aspecto que tienen las estancias antes y después de apagar las luces. En cuanto a la linterna, insuperable.

Gráficos: 98

Cuando el modelo de personajes en 3D sobre fondos renderizados parecía agotado, el tratamiento de la luz y algunos efectos como las ondas en el agua le han devuelto la vida a uno de los títulos más impresionantes del catálogo de PS.

Sonido: 97

La música es inquietante, los efectos de sonido están muy logrados, pero lo mejor de todo es que se trata del primer juego de su género doblado a nuestro idioma.

Jugabilidad: 90

Aunque la dificultad es elevada, la variedad de los puzzles y el control analógico de la linterna convierten esta noche de pesadilla en una delicia (terrorífica, claro).

Diversión: 93

El juego acusa cierto desequilibrio entre las aventuras de Edward y Aline, pero a su favor cuenta con una duración considerable y una ambientación de película. Eso sí, algunas situaciones pecan por su falta de originalidad.

Opinión:

Infogrames ha demostrado su saber hacer con un impecable "survival horror" que recupera lo mejor de los títulos de Capcom y Konami, y lo presenta de un modo innovador. Arropado por un inesperado despliegue visual y un argumento absorbente, «Alone» se destapa como un título imprescindible para los amantes del género, que encontrarán en su elevada dificultad y en la posibilidad de jugar dos aventuras paralelas un atractivo irresistible.

Valoración 96

Yo sólo lo hago en mi moto

EXCITEBIKE



Hemos tenido que esperar un año, pero al fin llega uno de los mejores juegos del catálogo de N64. Es más, no es descabellado considerarle el juego de motos de más calidad de cuantos han aparecido hasta el momento en cualquier consola.

Con la excusa del motocross, Nintendo nos ofrece uno de los más grandes alardes de programación que se han visto hasta la fecha, un auténtico regalo para la máquina y sus usuarios. Basado en el clásico para NES, esta nueva versión recoge todo el espíritu de su jugabilidad original aprovechando -y de qué manera- las posibilidades técnicas de Nintendo64.

El objetivo en este juego es, a primera vista, bien sencillo. Todo consiste en manejar nuestras motocicletas a lo largo de una serie de circuitos magistralmente recreados y, entre saltos y piruetas, conseguir llegar primeros a la meta para así conquistar todos los trofeos posibles y desbloquear los circuitos ocultos y demás bonus que esconde el cartucho. Y es que la oferta inicial de seis circuitos (tanto indoor como exteriores) se verá ampliamente mejorada conforme avancemos en el juego. Cabe destacar que entre los extras que podremos obtener se encuentra nada más y nada menos que una versión completa del «Excitebike» original de NES, a la que podremos acceder en cuanto completemos el modo tutorial.

UN CONTROL SENSACIONAL

Pero lo que convierte a este clásico planteamiento en un monumento a la diversión llega tras los primeros minutos de juego. Gran parte de la magia del juego se esconde en un control excelente, que logra que cada carrera sea una delicia. Cualquier movimiento del stick analógico se verá reflejado en la moto con asombrosa fidelidad y, en combinación con el perfecto uso de los botones de turbo, freno y derrape, nos servirá para desplazarnos con suavidad por todos los recorridos mientras saltamos de montículo en montículo de arena, esquivamos obstáculos y adelantamos a nuestros rivales deleitando al respetable con espectaculares acrobacias.

A esto se le debe añadir que el nivel de dificultad está ajustado al milímetro, de modo que desde el primer momento podremos manejar la moto con alegría, pero llegar a realizar las más arriesgadas virguerías y doblegar a nuestros rivales será harina de otro costal.

Pero si el apartado jugable es genial, la calidad técnica del resto del juego no se queda atrás. Los gráficos muestran una gran calidad incluso en baja resolución, y en alta se ven excelentes, aunque en este caso ➤



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4** **(TP)**
Idioma: **Inglés**

Circuitos de ensueño







El aprovechamiento del Expansion Pak nos permite deleitarnos con una calidad gráfica fuera de lo habitual en Nintendo64. Tanto motoristas, como motos y decorados están muy bien realizados y muestran un aspecto genial. Un impresionante trabajo.



El nivel de dificultad está tan ajustado que lograr alcanzar los primeros puestos no será tarea fácil, pero en ningún momento se hará desesperante.





Alternativas: *Hoy en día no hay ningún juego de motos disponible para N64, pero aunque lo hubiera no tendría nada que hacer ante «Excitebike».*











Nintendo nos ofrece el MEJOR juego de velocidad sobre DOS RUEDAS realizado hasta la fecha para CUALQUIER consola.



Por los aires... o mordiendo el polvo







Los intrincados circuitos que posee el cartucho junto al alucinante manejo de nuestra moto lograrán que nos pasemos la mayor parte del tiempo brincando como cabras. Lamentablemente, a pesar de nuestra habilidad a los mandos, mucho nos tememos que más de una vez besaremos... el polvo.



¿Nos vamos a mi casa a... "estudiar"?





¡Vale!, pero a "estudiar" cada corredor, cada curva y los ritmos de frenada. Porque entre ponerme con las "mates" o hacer morder el polvo a un amigo, de momento creo que no hay color, y junto a «Mario Tennis», este es uno de esos cartuchos en los que la opción de multijugador sin duda nos puede llegar a quitar el sueño.

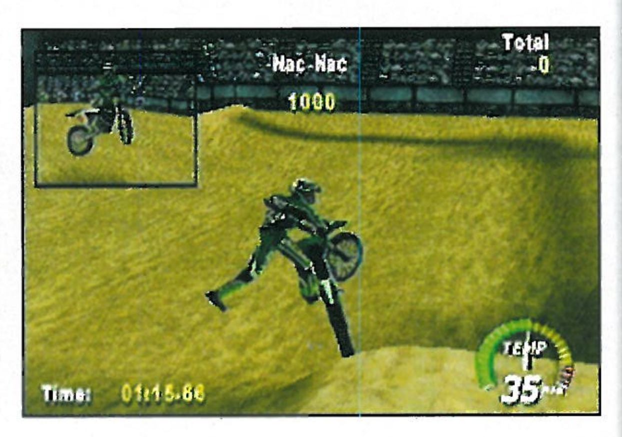
Un CONTROL exquisito, unido a un MOTÓN de posibilidades de juego, son sus grandes BAZAS.



Con este completo editor de circuitos podremos ampliar aún más las posibilidades de este cartucho. haciendo los recorridos a nuestra medida.







➤ a costa de una considerable reducción del número de frames por segundo. Además, los circuitos se presentan largos y detallados, y ofrecen suficientes alicientes como para jugarlos una y otra vez, gracias a su enrevesado diseño y a la multitud de atajos que esconden. Tampoco el apartado sonoro le anda a la zaga (os recomendamos darle volumen a los efectos para oír los motores), por lo que la sensación general que produce el juego es la de un producto muy bien acabado, a la altura incluso de algunos títulos de consolas "mayores" como Dreamcast.

En cuanto a modos de juego y posibilidades, el cartucho no anda escaso precisamente. Podremos competir en carreras aisladas, destrozar a nuestros rivales en el modo de temporada completa (sin duda la mejor de todas), batir nuestras marcas en el Time Trial, acceder a los Special Tracks o bien diseñar nuestros propios circuitos en el Custom Track Mode. Y además dispondremos de la siempre bienvenida opción de enfrentarnos a unos cuantos amigos (hasta cuatro) con la opción multijugador, todo un acierto en un juego como éste.

Nintendo ha conseguido aunar en un sólo cartucho la jugabilidad de sus mejores títulos, una calidad técnica extraordinaria y ese punto de genialidad, que sólo alcanzan los más grandes, capaz de atrapar a cualquier jugador. Todo ello con el "agravante" de que se trata de un subgénero, el de las motos, que jamás ha conseguido despuntar en ninguna consola. Pues bien, ahora sí podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que «Excitebike 64» es el mejor juego de motos que vais a encontrar en el mercado, una compra ineludible en N64.

Bruno NIevas

Gráficos: 95

Ya de por sí excelentes en baja resolución, con el aprovechamiento del Expansion Pak nuestra N64 parece una consola superior, pese a que a veces baje el frame rate. Las animaciones y el scroll, de lo mejor que se ha visto últimamente.

Sonido: 87

Típicas musiquillas cañeras que acompañan a unos cuidadísimos efectos de sonido de los motores, derrapes, etc. Nuestro consejo es que bajes la música y dejes que el motor te "hable" y te diga cómo tomar la siguiente curva...

Jugabilidad: 96

El control es, en dos palabras, "impresionante". Tan sencillo como fiable, no podremos dejar de correr y saltar hasta que lo hayamos ganado absolutamente todo. ¡Genial!

Diversión: 94

Con el modo temporada como estrella, y el editor de circuitos, el modo multijugador, la versión original del «Excitebike» de NES, los tres niveles de dificultad y el modo Time Trial de regalo, el resultado es un producto totalmente irresistible.

Opinión:

Por si a alguien le queda alguna duda (o no se ha leído lo anterior), «Excitebike64» es uno de los mejores cartuchos en la historia de N64. Y, sin duda, el mejor juego de motos que hemos visto en una consola. Con un alarde técnico bestial, un control delicioso y opciones para aburrir, se trata de una inversión de la que nadie se va a arrepentir. Aunque no le gusten las motos.




X TECNOLOGIES

Virus, cámaras... ¡acción!

A base de combinar los dos elementos principales de juegos tan representativos como «Resident Evil» y «Syphon Filter»-es decir, el terror y la acción- Sony ha creado un nuevo tipo de survival horror, al que ha tenido a bien llamar "Panic Action".



Nos encontramos en un laboratorio de investigación militar oculto en el Polo Sur, donde ha sucedido un terrible accidente con un cultivo de una cepa violenta de un virus experimental. Un grupo de marines americanos han sido enviados para determinar la gravedad de la situación y actuar en consecuencia, aunque lo que estos hombres no esperan es encontrarse con una situación de caos total: todo parece indicar que el virus se ha extendido por todo el complejo, y las personas y animales infectados se han convertido en horribles criaturas capaces de mutar a todo ser que se interponga en su camino con tal de reproducirse. En otras palabras, si alguien no lo remedia, en poco tiempo toda la raza humana estará en peligro.

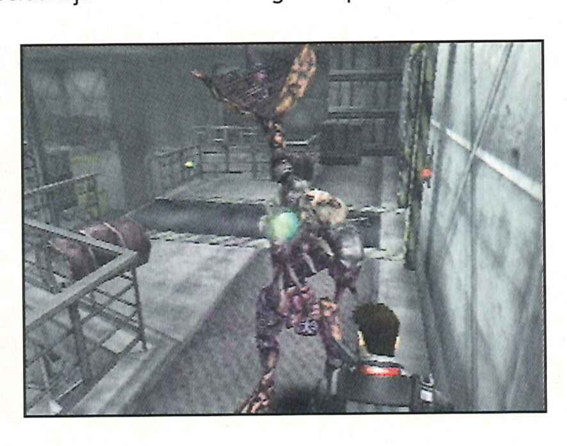
Bueno, antes de que lo penséis, si no lo habéis pensado ya, os lo confirmamos: el argumento de «Extermination» no es demasiado original. Sin embargo, y reconocido este punto, hay que enfocar el comentario hacia la parte realmente importante del juego, que es el nuevo concepto que aporta al género en el campo de la jugabilidad.

ENTRE LA ACCIÓN Y EL TERROR

En este aspecto, el juego se sitúa a caballo entre los cánones habituales de los survival horror, comunes a títulos como la saga «Resident» y «Alone in the Dark», y los juegos de más acción como «Dino Crisis». Lo que ha hecho Sony es crear un juego mucho más dinámico, incluso más emocionante si cabe, donde el personaje dispone de una gama de movimientos "extra" que le permiten, ante la exigencia de los amplios -e intrincados- mapeados, solventar algunas situaciones "físicas", como saltar precipicios, deslizarse por cables o entrar en los conductos de ventilación. Y todo esto, por supuesto, en medio de los continuos enfrentamientos con las innumerables criaturas mutantes que pueblan cada pasillo y cada estancia del juego, contra las cuales habrá que emplear toda la fuerza que nos permitan nuestras armas principal y secundaria.

El resultado es, como podréis imaginar, sorprendentemente explosivo, además de innovador: el juego reúne una conseguida atmósfera de tensión con todo el componente aventurero y de investigación pertinente, ►





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (subtítulos)**





¡Hombre Pepe, cómo has cambiado!









Aunque lo parezcan, los enemigos de «Extermination» no son zombies, sino humanos y animales a los que el virus ha mutado en terribles monstruos. Si nos alcanzan, además de restarnos vida, nos infectarán con el virus, y nosotros también mutaremos.



Los escenarios, al contrario que otras aventuras de este tipo, están realizados completamente en 3D.

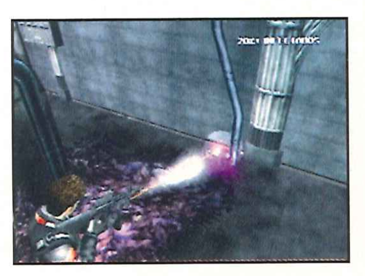




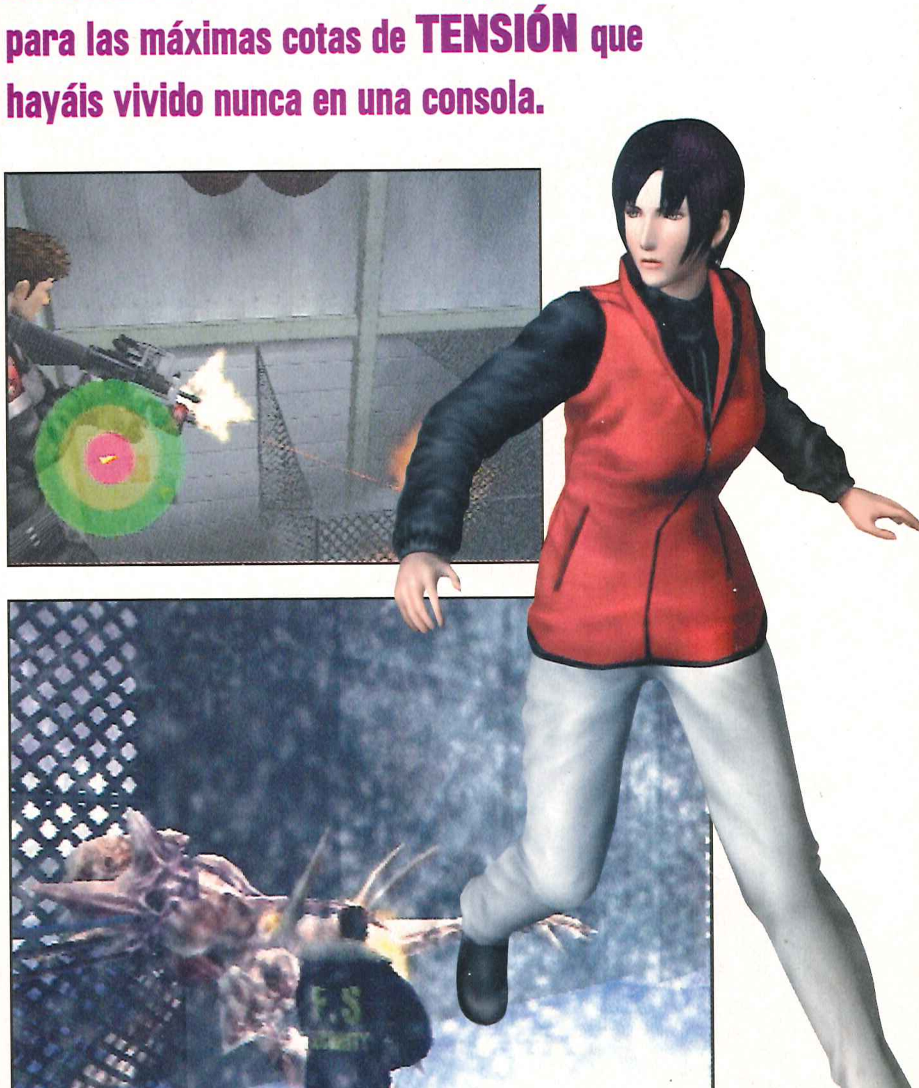
Con «Extermination» NO pasaréis miedo en su sentido más estricto. Eso sí, preparaos para las máximas cotas de TENSIÓN que hayáis vivido nunca en una consola.



Durante el juego contaremos con dos tipos de armas de fuego: la principal, que permite la recarga, y la secundaria, que se va potenciando a medida que avanzamos.





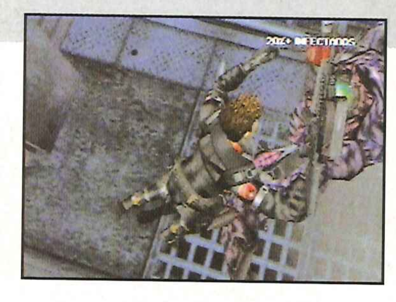
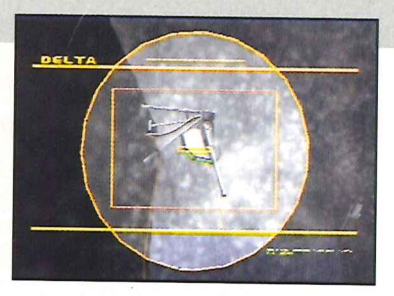


Todo un alarde de lujos gráficos





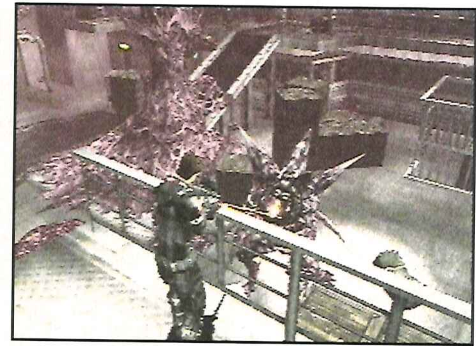
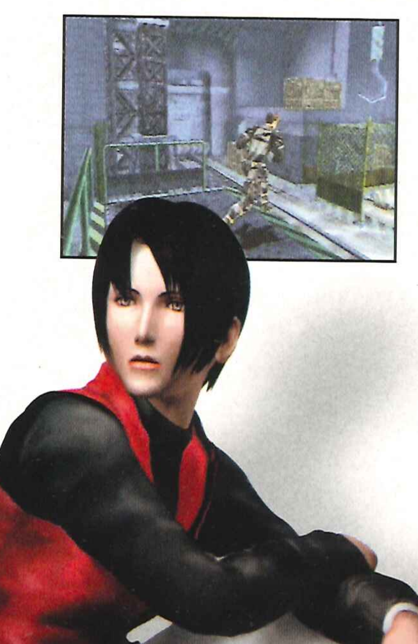

Ya os decíamos que, en todo lo referente al apartado técnico, el juego anda bien servido. Esto se nota sobre todo a la hora de mostrar efectos gráficos, aspecto en el cual la capacidad de PS2 ha hecho de las suyas: se pueden ver alucinantes efectos de iluminación en las descargas eléctricas, espectaculares sistemas de partículas en tormentas de nieve, explosiones de luz...



Las cucarachas gigantes son las principales causantes de la infección. Si os alcanzan, el virus de vuestro cuerpo irá aumentando. La única solución será suministraros una vacuna en estas cabinas.



aunque los puzzles ocupen un papel más secundario.

Ahora bien, no vamos a apresurarnos a decir que este juego vaya a destronar a los reyes del survival horror, más bien debe quedar claro que, aunque también se trata de un gran juego (para adultos, ya que algunas escenas resultan demasiado cruentas), no compite con ellos en lo que se refiere a terror puro y duro. No hay "sustos", tal y como los conocemos en otros juegos, pero los enemigos son lo bastante repugnantes (sobre todo esas cucarachas gigantes que se suben al cuerpo y... argh) y acechan con tanto ímpetu que nuestra adrenalina se disparará casi de continuo, y después de jugar tendremos la sensación de estar viendo bichos por todos lados...

Eso es precisa y exactamente lo que hace tan singularmente adictivo a «Extermination», la forma en la que se ha logrado plasmar la agobiante sensación que produce, por ejemplo, tener que huir desesperadamente de una encerrona a la que nos han sometido varios monstruos, cuando se nos acaba la munición y nuestra vida va consumiéndose por la infección del maligno virus.

A LA ALTURA DE LA CONSOLA

Por supuesto, es evidente que una concepción de juego relativamente nueva, como es ésta, necesita ser apoyada por una realización técnica a la altura de la capacidad de PS 2. Y es ahí donde los programadores se lucen con un apartado gráfico muy bien resuelto, pero también con una apropiada ambientación sonora -quizá algo estridente, pero bien elegida- y una correcta IA de los enemigos, elementos que, a la larga, son los que separan a los juegos simplemente buenos de los grandes títulos.

En líneas generales, el trabajo que se ha llevado a cabo con este título es sobresaliente, y estamos seguros de que los aficionados a los mejores survival horror quedarán igualmente encantados ante esta nueva perspectiva que los chicos de Sony han aportado al género más oscuro, tenebroso y apasionante del mundo de las consolas.

Roberto Ajenjo

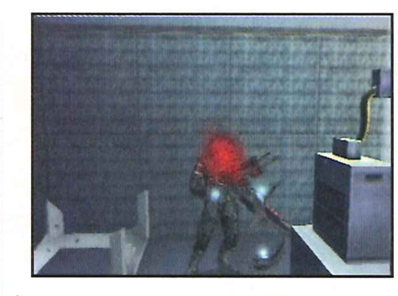
Algunas de las escenas más espectaculares del juego, así como las más desagradables, aparecen durante los frecuentes vídeos en FMV que contemplaréis durante el juego.

Ármate de valor



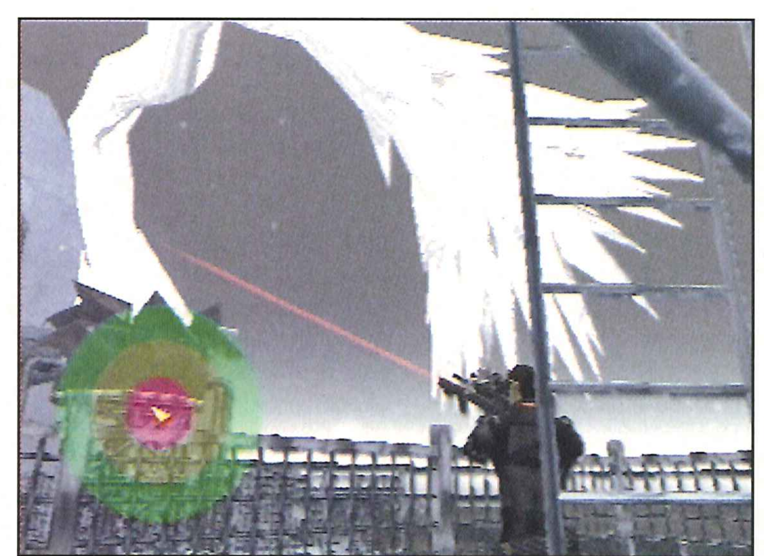


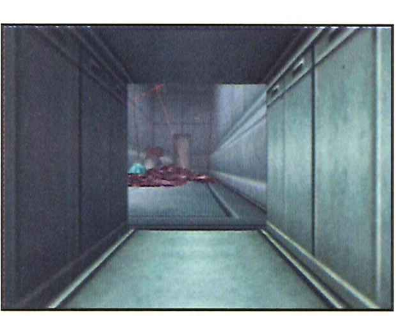
Otro elemento muy original que ofrece «Extermination» es el sistema de acople de armas secundarias al rifle de asalto principal. Según las encontremos, podemos ir intercambiando los componentes del arma, de forma que en cualquier momento dispongamos de una linterna, un lanzallamas, una escopeta, o lo que sea que hayamos descubierto. Eso sí, su munición es muy escasa.











Como curiosidad, mencionar que en varias ocasiones habrá que introducirse en conductos de ventilación al más puro estilo «Metal Gear Solid».

Aquí hay que hacer de todo, hijo...

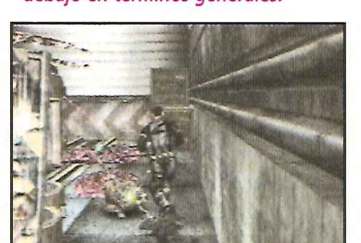




No penséis que en esta aventura de acción os vais a limitar a andar o correr mientras buscamos tarjetas y disparamos a los bichos. Para alcanzar muchos lugares, os tocará trepar, saltar, practicar tirolínea y otras muchas actividades físicas.

Alternativas:

Hasta el momento, «Oni» es el único rival que tiene este juego, pero queda bastante por debajo en términos generales.



Gráficos: 88

Sin duda, se trata de uno de los juegos más vistosos hasta la fecha en PS2. Los enormes escenarios son completamente poligonales, y están bien acompañados por numerosos efectos gráficos.

Sonido: 80

Quizá para aumentar la atmósfera de tensión, se ha desechado la utilización de una gran banda sonora, en favor de una música en plan "Psicosis" que suena en momentos estratégicos.

Jugabilidad: 90

Este nuevo tipo de control convence desde el primer contacto, pues resulta tan sumamente sencillo de aprender como completo a la hora de llevarlo a la práctica.

Diversión: 91

Se trata de un juego bastante largo, razonablemente difícil y muy adictivo pese a que el argumento esté ya un poco manido. La mezcla entre aventura y acción está perfectamente ajustada.

Opinión:

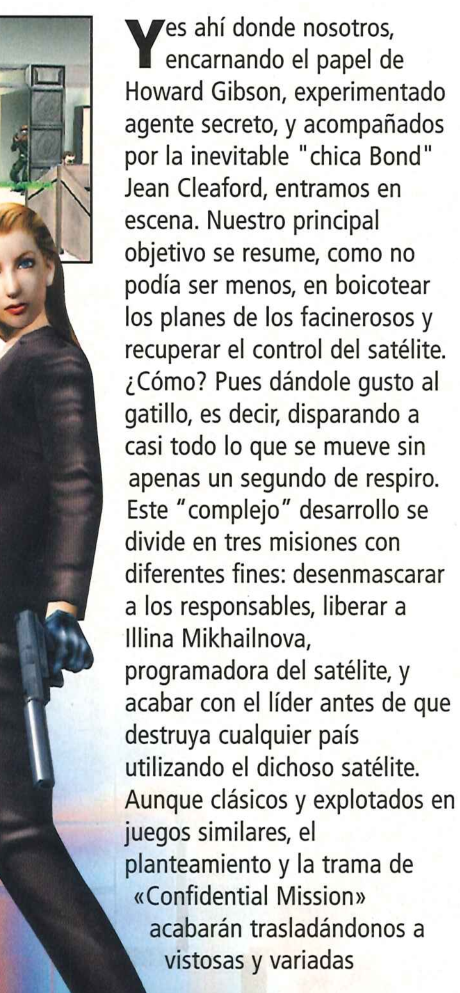
Imaginaos que llega un programador de Sony y coge un «Resident Evil», le cambia sus complejos puzzles por otros más sencillos, y cambia al protagonista por otro de un juego como «Syphon Filter» o, si me apuráis, por el mismísimo Solid Snake. ¿Os gusta la idea? Pues esto es, en pocas líneas, lo que encontraréis en «Extermination»: un juego que combina elementos clásicos de las mejores aventuras, dando como resultado un juego tan atractivo visualmente como emocionante en su desarrollo.



Pistolas de "corto" alcance

Un grupo terrorista se ha apoderado de un satélite de espionaje de última tecnología. Ya está montado el lío. Ha llegado la hora de pararles los pies... a tiro limpio.





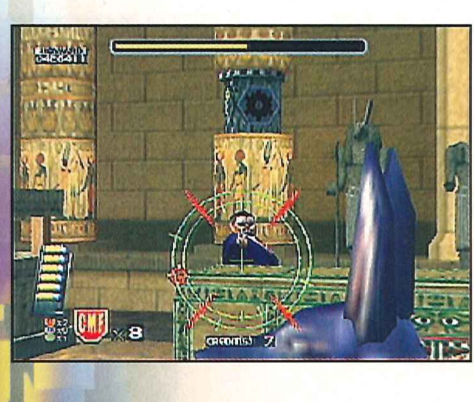
Y es ahí donde nosotros, encarnando el papel de Howard Gibson, experimentado agente secreto, y acompañados por la inevitable "chica Bond" Jean Cleaford, entramos en escena. Nuestro principal objetivo se resume, como no podía ser menos, en boicotear los planes de los facinerosos y recuperar el control del satélite. ¿Cómo? Pues dándole gusto al gatillo, es decir, disparando a casi todo lo que se mueve sin apenas un segundo de respiro. Este "complejo" desarrollo se divide en tres misiones con diferentes fines: desenmascarar a los responsables, liberar a Illina Mikhailnova, programadora del satélite, y acabar con el líder antes de que destruya cualquier país utilizando el dichoso satélite. Aunque clásicos y explotados en juegos similares, el planteamiento y la trama de «Confidential Mission» acabarán trasladándonos a vistosas y variadas localizaciones perfectamente integradas en la línea de acción, desde un museo arqueológico hasta un enorme almacén militar clandestino, pasando por un tren de pasajeros. Dichos escenarios muestran una riqueza visual grandiosa, con texturas muy trabajadas y efectos de iluminación vistosos (aunque no sean en tiempo real). En todos ellos encontraremos una variada pléyade de enemigos, magistralmente animados, que harán lo indecible para pararnos los pies, incluso abordándonos en grupos de hasta diez. Eso sí, habrá que afinar la puntería, pues si les acertamos en el brazo en el que portan el arma -como manda el manual del buen agente secreto- nos otorgarán puntos extra.

DEMASIADO CORTO Y FÁCIL

Pero no hay que preocuparse por la dificultad de la misión, pues después de haber superado el sistema de entrenamiento, el asunto será poco más que coser y cantar. Es más, con un poco de suerte y habilidad podremos acabárnoslo en una tarde (incluso jugando en el nivel "Very-Hard").

Y es que Hit-maker no ha sabido ajustar la duración aportando novedades o incluyendo rutas alternativas como sucedía, por ejemplo, en «House of Dead», y se ha limitado a realizar una conversión directa del arcade original, que acaba sufriendo las habituales -y fatales- consecuencias en su paso a la consola. Resulta chocante que no hayan pensado en la posibilidad de incluir nuevas misiones, más modos de juego o al menos un nivel de dificultad más elevado (como hemos visto en «Project Titan») para intentar justificar el desembolso. Una pena, ya que este GD, por cualidades técnicas, podría haberse convertido en uno de los mejores juegos de "pistola" existentes en una consola.

Jose María Cobas





⊙ Tipo: **Disparos**
⊙ Compañía: **Sega**
⊙ Distribuidora: **Sega**

⊙ Precio: **8.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **1** **(+18 años)**
⊙ Idioma: **Castellano (textos)**

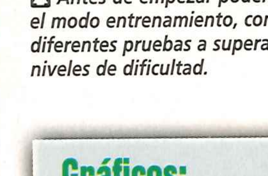








Antes de empezar podemos probar el modo entrenamiento, con diferentes pruebas a superar y varios niveles de dificultad.



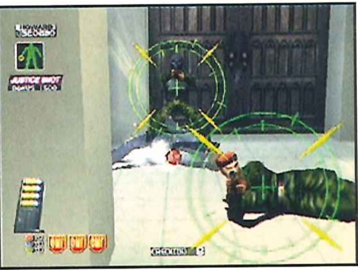
La CALIDAD de este juego de disparos está fuera de toda duda, pero resulta demasiado CORTO y FÁCIL.

Mucho cuidado cuando uno de estos infelices rondan la pantalla. A los inocentes no hay que dispararlos, pobres.









Alternativas:

Dos títulos más para Dreamcast: «The House Of The Dead 2» (zombies y sangre por doquier) y «Silent Scope», en el que adoptamos el papel de francotirador. Ambos son más largos, aunque de menor calidad técnica.



Las animaciones de los enemigos son excelentes, y caerán abatidos de diferente manera dependiendo de la zona del cuerpo en la que sean alcanzados.

Alto el fuego



Algo a agradecer en el desarrollo del juego es la aparición de mini pruebas perfectamente incluidas en la línea de acción, que pondrán en entredicho nuestra habilidad y puntería. No todo es repartir plomo a diestro y siniestro entre los terroristas, y así, por ejemplo, tendremos que salvar a Illina de un terrible final entre las vías del tren "machacando" el botón B de nuestro mando.

Gráficos: 91

Fieles a la recreativa, grandes modelos 3-D y fantásticas animaciones de los personajes. Lo mejor del juego sin duda alguna.

Sonido: 89

Efectos acordes con el estilo del juego y de una calidad sobresaliente. Todos los diálogos digitalizados (en inglés). Música modernita de la buena (para los que le guste).

Jugabilidad: 88

Claro está que sin pistola no es lo mismo, pero siempre podremos controlarlo con el mando o, incluso, con el ratón (muy recomendable). Sea con lo que sea, lo de darle al gatillo siempre es una gozada.

Diversión: 65

Mientras dura es muy divertido, pero "canta", como ninguno, en el eterno problema de los juegos de disparo: la duración. Demasiado corto y fácil, muy fácil.

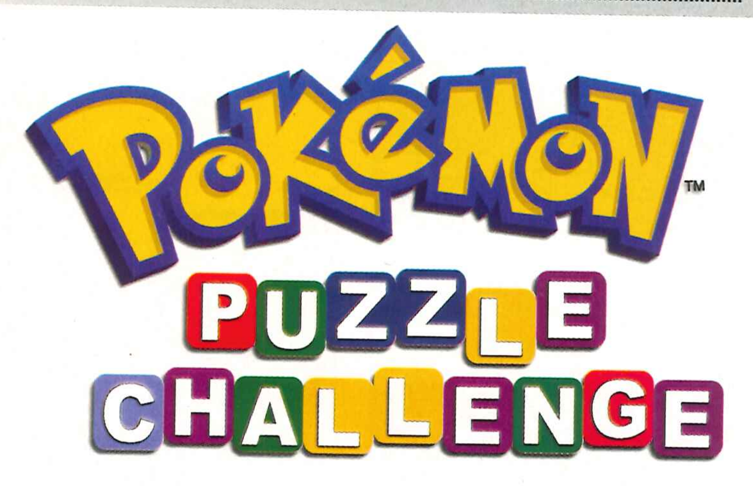
Opinión:

No iba a ser plata todo lo que reluce. Hit-Maker se ha limitado única y exclusivamente a convertir este entretenido shooter a DreamCast sin aportar novedad alguna respecto a la recreativa. El modo entrenamiento está bastante bien, y el reto que supone jugarlo una y otra vez para colgar nuestra mejores puntuaciones en la red siempre es un aliciente, pero eso no oculta la cortísima duración de la aventura, que cuestiona la rentabilidad de la inversión. Eso sí, si eres un incondicional del género puede dejarte algunos ratos muy buenos.

Valoración 71

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Inglés**

Diversión a tope



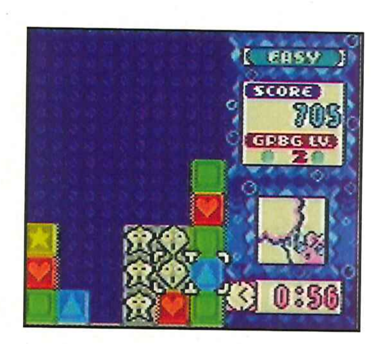
Llegan más Pokémon para Game Boy Color, en esta ocasión en una particular versión del puzzle que apareció hace varios meses en Nintendo 64, con algunas pequeños cambios y toda, absolutamente toda, la adicción de uno de los mejores puzzles que ha engendrado la factoría Nintendo.

Con esta versión portátil del adictivo puzzle basado en la mecánica del «Tetris Attack» de siempre, Nintendo se apunta un éxito casi seguro entre los Pokémon, y más ahora que con la llegada del verano a la mayoría nos apetece tener un cartucho sencillo y adictivo para llevarnos a la playa...

El sistema de juego es bien conocido, se trata de unir los bloques por colores en grupos de tres como mínimo, haciendo combos y cadenas para obtener más puntos, lo cual resulta tremendamente exigente al obligarnos a pensar con extrema rapidez. Los modos de juego, por su parte, son casi los mismos de la versión de 64 bits (marathon, challenge, time zone, line clear, puzzle y garbage), lo cual asegura una gran cantidad de horas de juego. Y eso sin contar la divertida opción para dos jugadores con el cable link.

Por otro lado, a los amantes de Pokémon les interesará saber que esta versión permite escoger a algunas de las nuevas especies que aparecieron con las Ediciones Oro y Plata, entre ellos el pequeño Raichu. Sigue siendo una mera curiosidad, que no afecta al desarrollo del juego, pero que queda como un atractivo complemento que da mayor personalidad al puzzle.

Por lo demás, a nivel técnico resulta un título sin tachas, pues el tamaño de la pantalla no ofrece ningún problema, y la correcta claridad de las fichas permite jugar sin dejarnos la vista tratando de reconocer los colores. En fin, es un juego adictivo, y con una capacidad de diversión fuera de toda duda.







La dificultad llega a ser un pelín elevada, pero no deja de resultar muy, muy entretenido.







En el modo challege apostaremos nuestros Pokémon contra otros personajes del juego.



Gráficos:	81
Sonido:	83
Jugabilidad:	87
Diversión:	95

Opinión:

«Pokémon Puzzle Challenge» no ha conseguido sorprendernos... porque resulta tan sumamente adictivo como esperábamos. Aún sabiendo que algunos niveles llegan a ser un poco difíciles de pasar, se trata de uno de los puzzles más completos y llenos de posibilidades que encontraréis nunca en vuestra GBC.





Explora el país de los Teletubbies
PlayStation
PAL
Teletubbies
Recomendado a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
BBC
Juega con los Teletubbies
PlayStation
Ayuda a los Teletubbies a hacer las Tubby-tostadas y las Tubby-natillas, juega al escondite, encuentra sus objetos favoritos y juega con el tambor mágico!
Una combinación de actividades secuencias de vídeo y animaciones interactivas que encantarán a los más pequeños.
BBC
PlayStation
Ragdoll
a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
Teletubbies characters and logo © & ™ 1996 Ragdoll Productions (UK) Ltd. Licensed by BBC Worlwide Ltd.
PRÓXIMAMENTE A LA VENTA

Las primeras conversiones de títulos de Sega para otras plataformas no hacen más que dar alegrías a todo el mundo. Ahora es este genial juego de los taxistas "pirados" el que llega a las pantallas de PS2 con todo su encanto.

Son 10.000 (bueno..., 9.990)





Y es que con juegos como este «Crazy Taxi», uno de los más exitosos arcades de los últimos tiempos, no podemos sino alegrarnos por los jugones que lo descubrirán en su PS2.

De todos modos, seguro que habrá quien todavía no sepa muy bien de que va esto de "simulador de taxista", así que vamos a explicarlo punto por punto. Lo primero que hay que hacer es recoger a un cliente. Los reconoceremos porque tienen un signo de dólar sobre la cabeza. Una vez el incauto haya subido al coche e indicado su lugar de destino, tendremos un tiempo límite para llevarlo hasta allí siguiendo la útil flecha de la parte superior de la pantalla. Después llegaremos al recinto en cuestión y depositaremos al cliente en el suelo. Por último, si nuestra actuación ha sido acertada, nos recompensarán con más tiempo.

¿Y LO DE "CRAZY"?

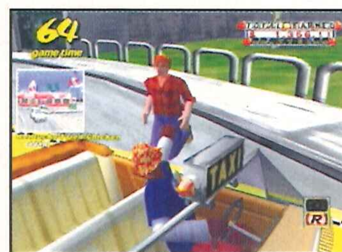
No era tan complicado ¿verdad?. Ni tampoco parece tan divertido... Pues bien, esperad a estar derrapando entre los coches en un atasco o a saltar más de doscientos metros aprovechando la rampa improvisada que nos brinda un puente levadizo en pos de llegar a tiempo al destino. Porque detrás de la mecánica simplista que aparenta este título se esconde uno de los juegos más frenéticos y divertidos que se recuerdan. Con sólo dos marchas, dos pedales, y una palanca de control nos encontraremos derrapando, realizando giros imposibles o volando literalmente por los aires en una loca y alucinante carrera por la ciudad.

Eso sí, no os creáis que todo es coser y cantar. Aunque sea capaz de divertir desde la primera partida, se necesita perseverancia para conseguir puntuaciones que merezcan la pena. Todo lo que necesitéis aprender lo encontraréis en las pruebas del modo "Crazy Box" que, junto a las dos ciudades diferentes, componen toda la oferta del juego. Y aunque el control vaya un poco más durillo que en la versión de DC, por lo demás es exactamente igual de atractivo gráficamente, divertido y fiestero que el original. Un título totalmente recomendable, aunque sería aún mejor si en todo este tiempo se hubiesen "currado" alguna sorpresa para esta versión.

Héctor Domínguez





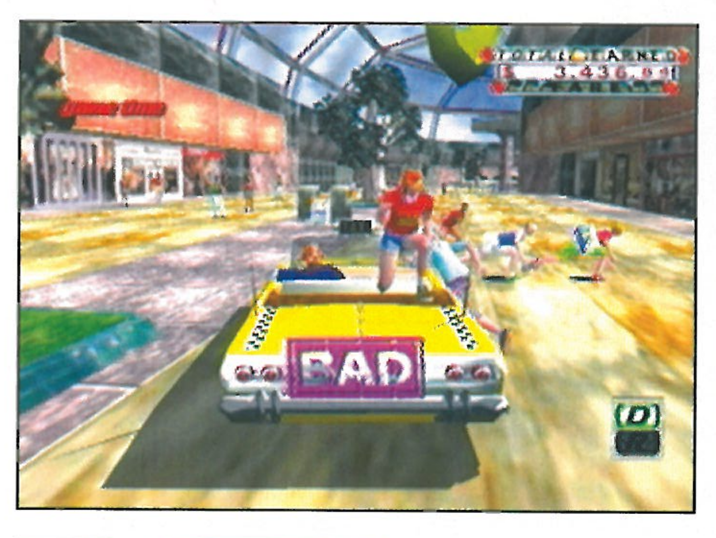


Tipo: Velocidad
Compañía: Sega
Distribuidora: Acclaim
Precio: 10.490 ptas.
Jugadores: 1 (TP)
Idioma: Inglés



Alternativas:

Déjalo, no busques nada parecido en PS2, porque no lo hay. Si te interesa la velocidad pura espera a «GT3», que ya viene.







Aún después de unos meses desde su aparición en DC, sigue resultando un juego muy DIVERTIDO, con el encanto de los mejores arcades.

Aprende, chaval









Si queréis perfeccionar vuestra técnica no hay nada mejor que el modo "Crazy Box". Mediante originales pruebas, que van desde derribar bolos hasta recorrer el escenario arcade completo en un tiempo record, aprenderemos a utilizar los acelerones, derrapajes y demás sutilezas del oficio.



Las localizaciones por las que nos movemos son de lo más realista. Hay zonas más y menos frecuentadas, carreteras comarcales y autopistas, y jamás verás dos casas iguales.



Si conseguimos realizar maniobras espectaculares e incluso encadenar más de una virguería consecutiva, recibiremos más dinero.

Gráficos: 79

Aunque nos queden cosas mejores por ver en PS2, las ciudades aparecen detalladas y coloristas, y los coches y transeúntes son más que correctos, aunque no tan variados como cabría esperar de una gran ciudad estadounidense.

Sonido: 88

Los clientes nos chillan, hablan, vitorean o reprochan cada uno con su voz (en inglés) y dependiendo de la situación. Punto y aparte merece la banda sonora, que contribuye al "desfase" general con grupos de punk-rock como The Offspring y Bad Religion. Magistral.

Jugabilidad: 84

El control es intuitivo y bastante fácil, pero la realización de las maniobras más complicadas, como derrapajes o acelerones, resulta un poco más difícil en PS2 que en el original de DC. Aun así, tiene toda la magia de los arcades

Diversión: 80

El estallido de diversión en las primeras partidas es suficiente para enganchar a cualquiera. Sin embargo, su naturaleza arcade de partidas cortitas y ligeramente repetitivas puede hacer que algunos jugadores se cansen de él antes de sacarle todo el jugo.

Opinión:

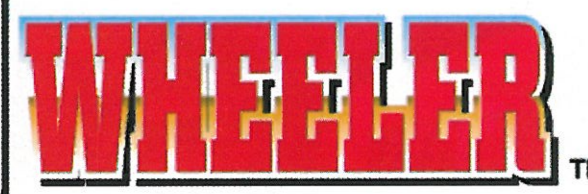
Aunque haya pasado algún tiempo desde el lanzamiento del título en DC, «Crazy Taxi» sigue siendo un título muy divertido y de gran realización técnica. Aunque sufra de los problemas de todos los arcades y no incluya ninguna novedad respecto al original, su planteamiento es tan atractivo que resulta irresistible.

Valoración 82

Yo para ser feliz quiero un camión...







AMERICAN PRO TRUCKER

¿Estáis cansados de los turismos? ¿Os sentís pequeños cuando os adelanta un trailer? Ahora SEGA os brinda la ocasión de pilotar uno de estos gigantes del asfalto. Se van a enterar...

Mi bebé me está esperando. Me arreglo el ala del sombrero, y me dirijo al parking. Tengo que llevar unos troncos hasta Dallas. Me han prometido nada menos que doce mil dólares si la carga llega en perfecto estado. Y me vendrían que ni pintados para cambiar la bocina, o incluso para mejorar el motor... Dejo mi medalla colgando en el retrovisor, y meto las llaves en el contacto. Me encanta cómo ruge mi bebé. Pero no hay tiempo que perder. Tengo una hora límite, y si no la cumplo, adiós a la pasta. Dejo atrás el área de carga y me incorporo a la autopista. Hay mucho tráfico: coches, autocares, camiones... Menos mal que mi camión es una bestia y puedo abrirme paso por las buenas o por las malas. ¡Oh, no! Ahí está otra vez ese indeseable. Ya viene el maldito trailer negro a hacerme la puñeta. Y no le preocupa poner en peligro a los demás conductores, con tal de cerrarme el paso. Y por si fuera poco, ha debido conseguir mi frecuencia de radio, porque me manda irritantes mensajes... No puedo aguantarlo más. Subo la marcha para dejarlo atrás. Pero no tardará en volver.

VIDA INTENSA, PERO CORTA

Sí, la vida del camionero es dura, pero me encanta. Creo que he transportado de todo: coches, excavadoras, madera... y hasta recuerdo que trasladé un tranvía hasta San Francisco. ¡Vaya ciudad! Los edificios, las cuestas, el alucinante Golden Gate... Y es que todo se ve de maravilla desde la cabina de mi camión. Y no me importa si es de día o de noche, o si hace mal tiempo. Lo cierto es que en eso tengo que darle las gracias a mi bebé. Con poco que gire el volante, siempre responde a la perfección, a pesar de que se nota que pesa unas cuantas toneladas. Es, sin duda, de los vehículos más manejables que he conducido.
Lástima que la diversión dure tan poco. Los recorridos son siempre los mismos y hay poca variedad en el trabajo. Si al menos tuviera más rutas a elegir o nuevas formas de realizar los encargos...Tarde o temprano me buscaré otro trabajo.

Gabriel Pichot



El tráfico y el límite de tiempo nos obligarán a conducir de forma temeraria. De hecho, las colisiones con algunas furgonetas nos darán segundos extra.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Aunque su propuesta es ATRACTIVA y su puesta en escena ESPECTACULAR, resulta demasiado CORTO



Como podéis ver, los cargamentos serán de los más variado, e influirán en la dificultad de nuestra tarea.

"Pase lo que pase"





En nuestro recorrido nos deberemos enfrentar a trayectos nocturnos, carreteras en obras e incluso a un peligroso tornado. Eso sin contar a nuestro rival, el trailer negro que hará todo lo posible por echarnos de la vía y llegar antes que nosotros.





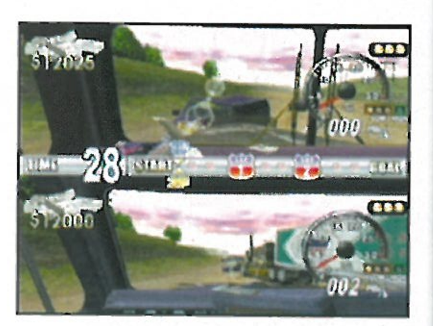
Modo Parking





Además de los habituales modos Arcade y Contrarreloj, donde el objetivo es llevar la carga de un lado a otro, dispondremos de un tercero, que nos desafiará a aparcar nuestro vehículo en los lugares más estrechos y complicados.

Alternativas: *En el género del motor, el rey es «MSR». Pero en un estilo más desenfado, tenemos «Crazy Taxi» y «Super Runabout». Eso sí, de camiones, éste es el único disponible.*









Las máquinas





Dispondremos de un total de cinco camiones a elegir, cada uno con sus propias características de potencia, velocidad y resistencia. El comportamiento de todos en carretera es muy realista. Y como podéis ver, los pilotos no se quedan atrás. Cada uno impondrá su particular estilo de conducción y reflejará su estética en el aspecto del camión.

Gráficos: 89

La conversión de la recreativa no ha perdido ni un ápice de su calidad, conservando el excelente diseño de los vehículos, los efectos de luz, los detallados escenarios...

Sonido: 80

Los efectos son variados y bastante reales, aunque el rugido de los camiones podría haberse mejorado.

Jugabilidad: 85

El manejo de los vehículos es sencillamente genial, asequible y realista a la par. Lástima que la dinámica del juego no permita demasiadas variaciones.

Diversión: 64

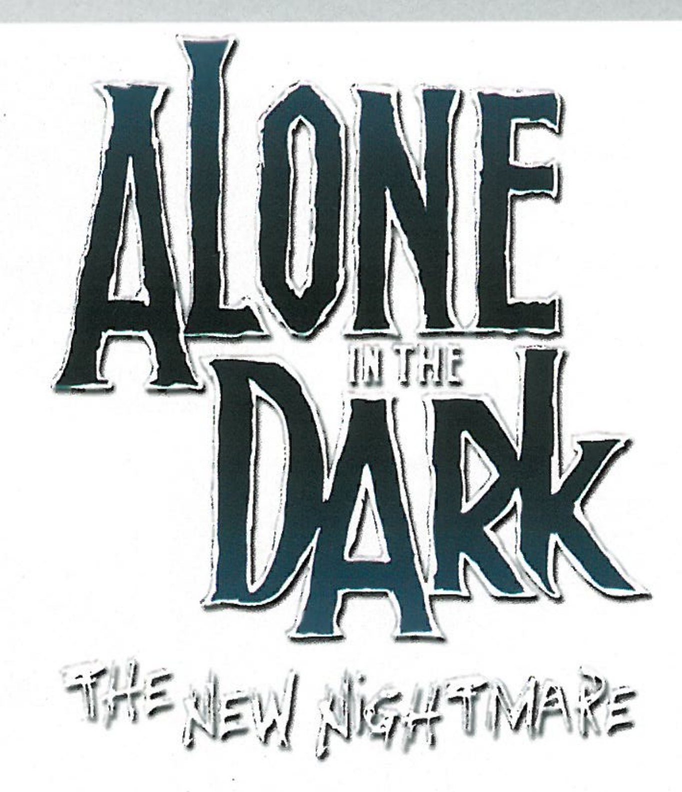
Es el apartado que tira por tierra a los demás. Los modos de juego extra no compensan la escasísima duración del Gd. El juego en sí es divertido, pero su gracia concluye en seguida. Una verdadera lástima.

Opinión:

En «18 Wheeler», todo parece perfecto: los sensacionales gráficos, el ajustadísimo control, los enfrentamientos con nuestro rival... No cabe duda de que todo eso resulta muy atractivo. Pero entonces, os preguntaréis, ¿por qué no lleva una nota de escándalo? Pues porque es un juego cortísimo, quizá de los más cortos que hayáis probado. Una vez más se ha cometido el error de trasladar un arcade a las consolas sin adaptarlo a las necesidades y a la duración que requiere un juego doméstico. Sólo si os atrae mucho la propuesta de los camiones disculparéis este grave defecto.

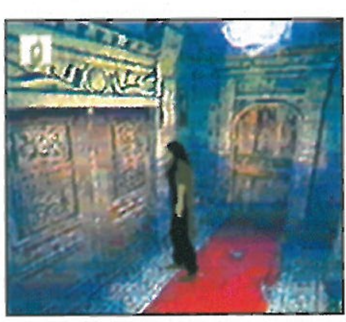
Valoración 70

Horror en miniatura



Sí, sí, no miréis más, pone "Game Boy Color", no nos hemos equivocado: esta no es la versión de PS, aunque parezca mentira. De hecho, se trata del mejor apartado gráfico que hemos visto en la portátil, dentro de una de las aventuras más alucinantes del catálogo de esta consola.







¡Lo veo y no lo creo! ¿Es posible que sea una pantalla de Game Boy Color? Pues sí, amigos, este sensacional juego ha logrado que nuestra veterana portátil alcance su cénit gráfico.



Si ya habéis logrado cerrar la boca por el asombro que os han causado las pantallas, tranquilos. A nosotros nos ha ocurrido exactamente igual.

Y es que esta versión portátil del flamante Survival Horror de PlayStation es, de verdad, una auténtica pasada. No vamos a seguir hablando de los gráficos porque es evidente que sobra cualquier comentario, pero sí queremos dejaros muy claro que tenéis ante vosotros una de las mejores aventuras que hemos visto en GBC, y un excelente ejemplo de lo que nos espera con Game Boy Advance.

Salvo el hecho de que no ha sido posible reproducir el efecto de iluminación con la linterna (dos capas de texturas prerrenderizadas ya hubiera sido para caer desmayados), y que sólo podemos controlar a Edward Carnby (en PS está también Aline), este juego hace en verdad honor a su correlato de PlayStation.

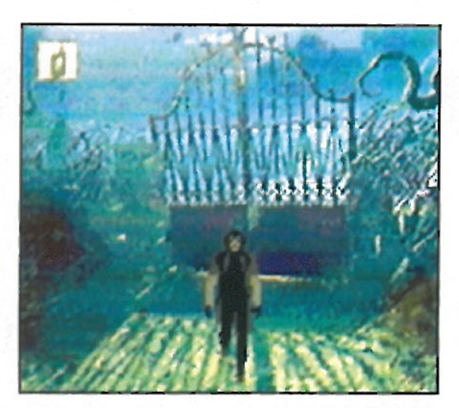
Esa sensación de desasosiego, de angustia que "sufrimos" en otros juegos era hasta ahora impensable de conseguir en una portátil, pero mira por donde, los chicos de Pocket Studio lo han logrado. Una mansión victoriana situada en una isla perdida en medio del océano, una extraña estatuilla ligada a una misteriosa tribu de indios, asesinatos, puzzles, monstruos... En fin, todo lo necesario para que su argumento y su desarrollo rendondeen un magistral Survival Horror.

Pero lo bueno, a veces, suele durar poco, y este magistral cartucho no es una excepción: en cuanto hayáis resuelto los enigmas de la mansión no tendréis muchos problemas para llegar al final del juego, y estamos hablando de unas pocas horas en total.

Además, puestos a buscarle pegas, el motor utilizado para los combates con los monstruos es muy inferior al del resto del juego, que utiliza fondos prerrenderizados y un personaje de gran tamaño. Pero claro, si no tuviera estos pequeños inconvenientes sería un juego perfecto y, la verdad, no nos importa que "sólo" se quede en excepcional.

Rubén J. Navarro

Tipo: **Survival Horror**
Compañía: **Pocket Studios**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1** (+13 años)
Idioma: **Castellano**

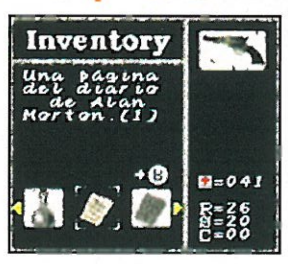



Lucha contra los monstruos



En determinados momentos, la pantalla cambiará a esta zona de combate donde nos atacarán los monstruos. Salvo dispararles y coger munición, hay poco más que hacer.

¡Esto sí que es una aventura!





El gran acierto de «Alone in the Dark» estriba en dos apartados: la conseguida atmósfera, gracias a la ambientación de que consiguen los fondos prerrenderizados, y el componente de aventura, con la investigación en busca de objetos para resolver los puzzles. ¡Es que no faltan ni los diarios tipo «Resident»!

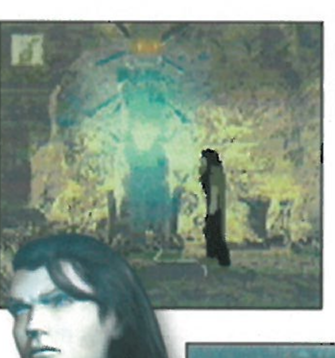


Aunque no podemos jugar con ella como en PS, Aline se comunicará con nosotros a través del walkie-talkie. Muy chulo.

Alternativas:

Aventuras en GB las hay de diferente índole, como «Tomb Raider» o «Mission Impossible», pero éste es el primer "survival horror" con todas las de la ley que aparece en esta consola.





Con este juego GBC alcanza su APOGEO gráfico y nos demuestra que también se puede sentir MIEDO con una consola portátil.




Con el mapa de la isla podremos orientarnos mejor, aunque la verdad es que el juego es bastante lineal en ese sentido.

Gráficos: 99

Además de los fondos, que escapan a cualquier calificativo, el escalado del personaje a medida que se acerca hacia nosotros está muy conseguido. Lo único que le baja esa "décima soñada" es la zona de combate, muy inferior visualmente al espectáculo del resto del juego.

Sonido: 81

Ya sabemos que el silencio tan sólo roto por algún pájaro furtivo viene bien en este tipo de juegos, pero una melodía inquietante como fondo no hubiera estado de más. En los momentos de mayor tensión sí se hace incapié con algunos acordes perturbadores.

Jugabilidad: 90

Totalmente impecable en las partes de investigación, aunque imprecisa durante los combates, porque además los monstruos llegan a nosotros en diagonal. El acceso al inventario, muy fácil.

Diversión: 90

Toda la que cabía esperar y más mientras estamos jugando, pero el problema es que dura poco. De verdad que sólo por esas horas de recorrido por la mansión y sus alrededores merece la pena.

Opinión:

Capcom podría tomar buena nota de esta obra maestra de Pocket Studios por si se decide alguna vez a retomar su «Resident Evil» portátil. ¿Con que era imposible, eh? ¿Y esto qué es? Pues un Survival Horror en toda regla, con los mejores gráficos que hemos visto en GBC y la atmósfera de su hermano mayor de PS. Se hace corto, eso sí, pero no os podéis quedar sin jugarlo.

Valoración 92

Zombies en un portaaviones

En una enésima vuelta de tuerca al "survival horror", la compañía japonesa Jaleco nos trae ahora un nuevo representante que si bien no aporta nada realmente nuevo al género, sí ofrece momentos del mejor y más auténtico terror.





Además de las CGs, el juego incluye muchas secuencias generadas con el motor del juego que servirán para ir desentrañando la historia y enlazar las distintas situaciones.

Desde la aparición de «Resident Evil», considerado por muchos como el paradigma del terror en consola, el género del "survival horror" ha sido, y es, uno de los más prolíficos del mundo de los videojuegos. Y es que, en vista del tremendo éxito cosechado por Capcom, no es de extrañar que multitud de compañías se hayan animado a programar títulos del mismo estilo. Dentro de estas compañías existen dos variantes muy diferenciadas: las que intentan innovar y dotar a su creación de carácter propio, como por ejemplo Square y su «Parasite Eve», y las que simplemente se limitan a realizar un "clon" de cualquiera de los «Resident» sin ofrecer apenas variaciones. Dentro de este último grupo estaría situado «Carrier», cuyo excesivo parecido con la saga que todos conocéis de sobra es mas que sospechoso.

La primera muestra de ello es su argumento, que nos coloca a dos agentes del gobierno en un tétrico portaaviones en el que gran parte de la tripulación está infectada por un extraño virus que ataca a su organismo hasta convertirlos en "zombies". Así pues, tomando el control de uno de esos agentes, nuestra misión será descubrir qué está pasando en el portaaviones, salvar a todos los supervivientes y, por supuesto, destruir el virus y a todos los infectados.

UN «RESIDENT» MENOR

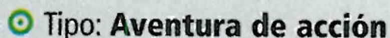
Como habréis adivinado ya, la mecánica de juego es calcada a «RE», e incluye una gran variedad de objetos que recoger y utilizar, algunos puzzles que resolver y también bastantes dosis de acción en los enfrentamientos con los "zombies". Por desgracia, «Carrier» no consigue un buen equilibrio entre todos estos elementos y por este motivo el resultado final no pasa de correcto. Para empezar, el guión nunca consigue enganchar del todo y va perdiendo a fuerza a medida que avanzamos. Por otro lado, la dificultad está algo desajustada, ya que mientras la resolución de puzzles es excesivamente fácil, el número de enemigos es muy alto, suelen ser bastante difíciles de eliminar y casi siempre nos pillan "pelaos" de municiones. También esta irregularidad se deja notar en el apartado técnico. A pesar de estar completamente en 3D, los escenarios son un tanto repetitivos y, sobre todo, oscuros, lo que resta bastante vistosidad al conjunto. Eso sí, el diseño de los personajes ofrece un modelado excelente, aunque las animaciones no lleguen al mismo nivel.

Estamos ante un título de calidad más que digna, que si bien no llega al status de los más grandes, se deja jugar y contiene algunos momentos de buen terror. Los fanáticos del género quedarán satisfechos.

David Alonso







- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Jaleco**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+ 18 años)**
- Idioma: **Castellano (subtítulos)**

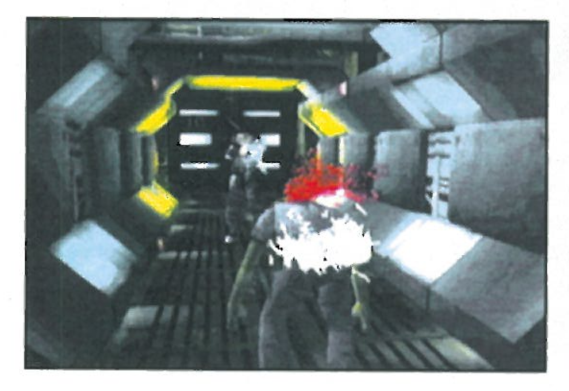


Alternativas: *En DC tenéis para dar y tomar: «Code Veronica» es imprescindible, y pero también están «RE 3 Nemesis», «Blue Stinger» y en breve «Alone in the Dark IV». Todos ellos son mejores, pero si ya los tenéis probad con este «Carrier».*



El sistema de inventario es en tiempo real. Así, pulsando L y R iremos alternando entre las distintas armas u objetos.



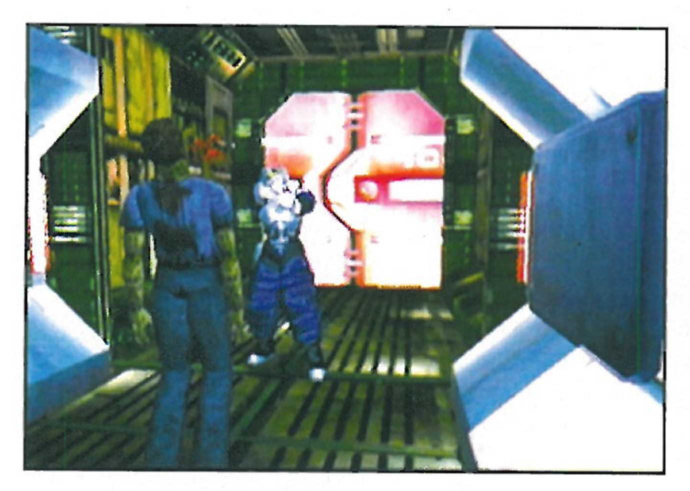




Imitando el estilo de «Resident», se trata de un juego CORRECTO que ofrece algunos momentos ATRACTIVOS.



Algunos escenarios del juego están realmente bien realizados, sin embargo la mayoría de ellos pecan de ser muy oscuros y repetitivos, lo que les resta vistosidad.





El mapa es de gran utilidad para no perderse en los cientos de pasillos y recovecos del enorme portaaviones. Hay cientos de zonas por explorar.

Que no se te escape nada





Pulsando el botón B accederemos en cualquier momento a una vista subjetiva. Al hacerlo, usaremos un escáner especial con el que podremos descubrir si los tripulantes están infectados.

Gráficos: 76

Los escenarios 3D están bien realizados, sin embargo son excesivamente oscuros y tienen muy poca variedad. En cuanto a los personajes ocurre algo similar, muy bien diseñados, pero sus animaciones no logran convencer.

Sonido: 77

Sin ser nada del otro mundo, la música ayuda a crear tensión en los momentos clave, pero en la mayoría de las ocasiones pasa completamente desapercibida. Las voces, en inglés, simplemente pasables.

Jugabilidad: 76

El sistema de control es el típico dentro el género. Existe la posibilidad de utilizar el joystick analógico, pero como suele ser habitual se juega bastante mejor con el pad digital. El inventario a tiempo real es, en ocasiones, poco intuitivo y algo peligroso.

Diversión: 69

La historia, poco elaborada, hace que el ritmo sea bastante bajo y la dificultad es muy irregular dado el contraste que existe entre la sencillez de los puzzles frente a la dureza de los enfrentamientos, pero el juego ofrece buenos momentos y resulta interesante.

Opinión:

El mayor problema de «Carrier» es su principal virtud: parecerse en exceso a «Resident Evil». Puestos a comparar, no hay color, pero si valoramos este título de Jaleco lejos de odiosas comparaciones nos queda un juego aseado, con un correcto acabado y un puñado de buenos momentos. Suficiente para gustar.



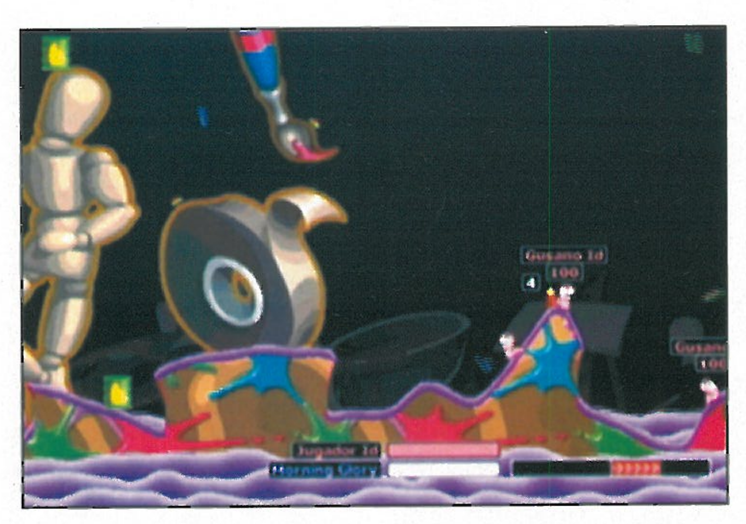
Valoración 72

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Team 17/Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4** (TP)
- Idioma: **Castellano**

¡Ésta fiesta me suena!

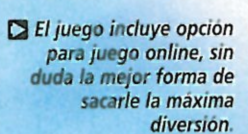
A estas alturas es imposible que no hayáis oído hablar de «Worms», los famosos gusanos-soldado de Team 17 que desde hace ya casi 10 años nos han "dado guerra" en una sucesión de títulos en diferentes plataformas, y que ahora se estrenan en Dreamcast.



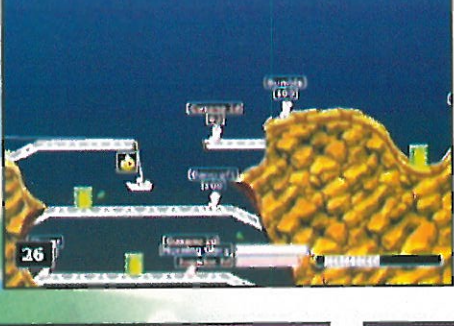


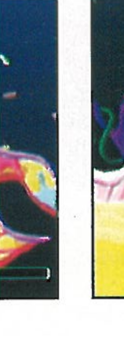






El juego incluye opción para juego online, sin duda la mejor forma de sacarle la máxima diversión.







Sería lógico pensar que al encontrarse ante un hardware más potente que el de PlayStation o N64, Team 17 nos iba a entregar un título mejor que los que le precedieron. Pues no, porque lo cierto es que «Worms World Party» no se distingue prácticamente en nada de sus antecesores. Su mecánica de juego es la misma: al mando de un pelotón de cuatro gusanos tenemos que recorrer una serie de escenarios 2D, eliminando a los enemigos por turnos. Para ello contamos con un estrafalario arsenal, del que ovejas explosivas, lanzamisiles y golpes de kárate, no son más que una muestra.

Eso sí, en esta ocasión podemos pasarlo en grande con el modo multijugador online, que nos permite jugar con gente de cualquier punto del planeta. Por lo demás, no sólo no han subsanado carencias importantes de la serie (los soldados de la consola son tontos, pero con una puntería digna de Guillermo Tell), sino que no han introducido ni siquiera armas nuevas. De hecho, por no cambiar no han cambiado ni las animaciones de los gusanos.

¿Es este Worms un mal juego? No, tiene la jugabilidad y el ritmo alocado de sus antecesores, pero su falta de originalidad y de rasgos nuevos puede defraudar a quien ya tenga una entrega anterior de la saga. Vamos, que si tienes otro «Worms» piénsatelo dos veces (a menos que seas un "loco" de las partidas online), y si no tienes ninguno, puede ser un opción divertida para disfrutarlo en compañía.

Gráficos:	65
Sonido:	70
Jugabilidad:	72
Diversión:	75

Opinión:

Aunque «Worms World Party» presenta la diversión clásica de la saga, se le echan en falta algunos cambios sustanciales. Claro que con la inclusión del juego online, sus altas dosis de ritmo frenético y el acertado sentido del humor acaban por completar un juego bastante entretenido, a pesar de ser muy parecido a los anteriores.





CONCURSO Dreamcast™

¡PARTICIPA Y GANA!



1 DREAMCAST

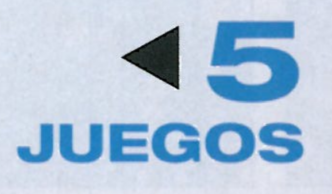
15 DREAMCAST CONTROLLER

15 VISUAL MEMORY





5 JUEGOS



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST JUNIO".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Mayo hasta el 25 de Junio de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Junio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:

Otros lanzamientos

Panzer Front



■ JVC ■ SIMULADOR
■ 5.490 PTAS. ■ TP

Muchos tanques, tecnicismos y batallas históricas para un simulador bélico que ostenta el honor de ser el juego con peores gráficos de este mes. Con un poco de paciencia puede resultar entretenido.

Un simulador de tanques, complicado y técnicamente flojo.



Free Style Scooter



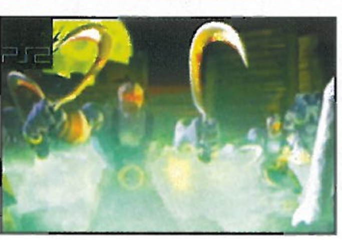
■ UBI SOFT ■ VELOCIDAD
■ 5.990 PTAS. ■ TP

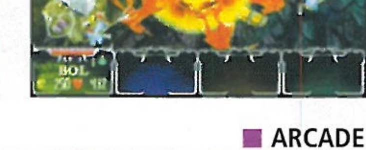
¿Os suena «Paper Boy»? Pues quitadle los periodicos, sustituid la bici por un patín y poned unos cuantos obstáculos. Con algunas rampas y contrincantes, ya sabéis lo que este juego es capaz de ofrecer.

Al principio es divertido, pero con el tiempo pierde su gracia.



Gauntlet Dark Legacy





■ VIRGIN ■ ARCADE
■ 9.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

No hace mucho vimos un nuevo Gauntlet llamado «Gauntlet Legends» para 32 y 128 bits. Pues bien, ésta es una versión renovada y mejorada de ese juego: la historia es la misma, pero no así las fases ni los protagonistas (ahora hay un buen montón). Sigue siendo un "beat'em up" de mecánica simple, pero muy resultón a nivel jugable y visual. Además, eso de los cuatro jugadores simultáneos siempre es un "despiporre".

El juego de siempre, un "mata-mata" directo y a la cabeza, pero entretenido y espectacular a nivel técnico. Multitap imprescindible.



Chargen'n Blast



■ SEGA ■ SHOOT'EM UP
■ 8.990 PTAS. ■ +16

La típica invasión alienigena obliga a un grupo de soldados a repeler a los marcianos a base de cañonazos. Controlando un punto de mira, debemos cargar nuestra arma para disparar después. Muy arcade.

Una vieja idea llevada a cabo sin mucho tino a Dreamcast.



Submarine commander



■ JVC ■ SIMULADOR
■ 6.990 PTAS ■ +13

El apartado visual echa por tierra un argumento interesante y uno de los desarrollos más lentos que han pasado por nuestra PlayStation. Por su parte el sistema de control es verdaderamente infame

Un juego extraño, poco atractivo y además con nula jugabilidad.



WDL Thunder Tanks



■ 3DO ■ ACCIÓN
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Juraríamos que este juego ya salió como «Battletanx»: tiene la misma perspectiva cenital, el mismo control, las misiones son parecidísimas... El caso es que no está mal del todo y tiene sus momentos de acción.

Resulta entretenido, siempre que no tengas ya «Battletanx».

102 Dálmatas

■ EIDOS ■ PLATAFORMAS
■ 7.490 PTAS. ■ TP

Las mismas plataformas sin gracia, las mismas fases, los mismos protagonistas y la misma mediocridad que en PlayStation 2, pero ahora con los vetustos gráficos de tu Playstation. Duele.

Afortunadamente la perrera municipal nos ahorra el mal trago.

Lego Island



■ LEGO MEDIA ■ AVENTURA
■ 4.990 PTAS. ■ TP

Compadezcámonos de los pobres usuarios de PC que tienen ¡doce juegos más de LEGO! Pruebas plagiadas de otros títulos aderezan una aventura insoportable en todos sus aspectos.

Por fallar, falla hasta en el doblaje de los personajes.



Thunderbirds



■ SCI ■ ARCADE
■ 5.990 PTAS. ■ TP

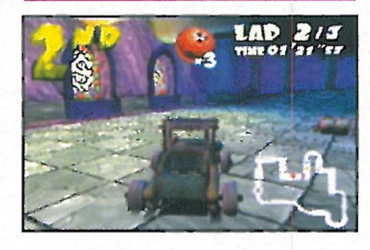
Esos uniformes, esos cabezones... sí hombre son "Thunderbirds", los de la serie de TV. Y nos llevarán, como piloto novato, a manejar un montón de naves diferentes a lo largo de innumerables fases de scroll multidireccional en las que disparar, buscar, rescatar y demás, dependiendo de la situación. No es un bombazo, pero se hace muy ameno por la variedad de sus niveles y porque cuenta con un control muy bien ajustado.

Nosotros pensábamos que, con el peso de esas cabezas, cualquier nave se iría a pique, pero nada de eso. No es una maravilla técnica, pero es muy adictivo.



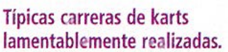


Viva Rock Vegas: Flinstones



■ VIRGIN ■ VELOCIDAD
■ 8.990 PTAS ■ TP

Reunido el comité para la erradicación de juegos pésimos, juzgamos y condenamos que «Viva Rock Vegas» es el peor juego de conducción visto en PS2. Desde luego, logra parecer de la edad de piedra.


Típicas carreras de karts lamentablemente realizadas.







¡EL JUEGO DE SIMULACIÓN DE FÚTBOL MÁS REALISTA DE LA HISTORIA!

100% Fútbol europeo
¡los mejores clubes y jugadores europeos!

Gracias a la licencia de la UEFA, UEFA Challenge tiene los nombres, uniformes, logotipos y jugadores de los mejores clubes europeos.

Algunos de estos famosos jugadores han participado personalmente en el desarrollo del juego.

UEFA Challengue, en PlayStation 2 se beneficiará de todas las mejoras técnicas que ofrece la nueva consola de Sony.

La afición reaccionará a los acontecimientos del partido igual que en un estadio real, saludan, se ponen de pie, gritan o silban. Si el equipo de casa gana, la afición hará una ola mejicana, pero si pierde ¡el estadio se quedará vacío antes del final del partido! Espectacular efecto de los flashes de las cámaras fotográficas que inmortalizarán las mejores jugadas.

CARACTERÍSTICAS

- Un exclusivo modo Multitemporada con un sistema de promoción-descenso
- ¡ Más de 20 estadios reales ! (San Siro, Old Trafford, Nou Camp....)
- Más de 125 clubes y selecciones nacionales
- Jugadores representados a escala. 13 atributos diferentes para cada jugador
- Numerosas opciones de gestión del equipo: reproducción exacta de las tácticas de los equipos reales

¡Un equipo de campeones!

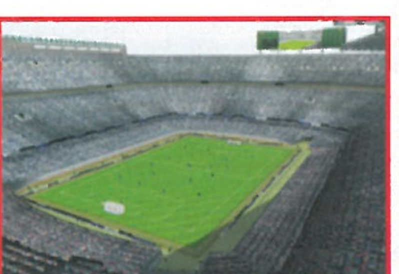


Luis Figo
Mejor jugador de fútbol del año 2000

Kevin Phillips
Mayor goleador de la liga inglesa 1999-2000

Sonny Anderson
Mayor goleador de la liga francesa 1999-2000

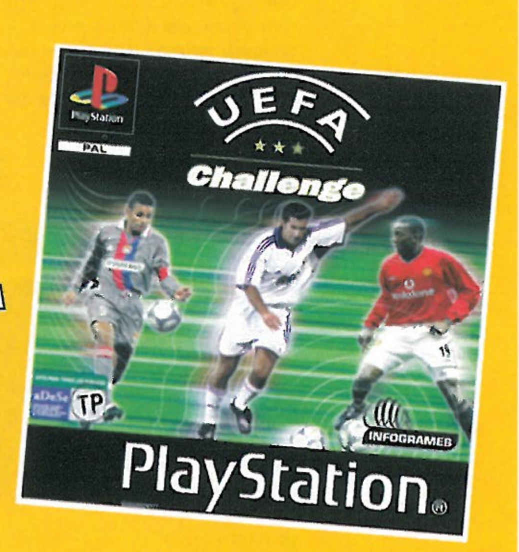
Dwight Yorke, Stefan Effenberg, Oliver Bierhoff, Gianluca Zambrotta, Stefano Fiore, Stéphane Dalmat





Los estadios europeos más famosos

¡Todo lo que exiges del fútbol, está en UEFA Challenge!







Jugadores de alta resolución

DISPONIBLE EN PSX, PC Y PRÓXIMAMENTE EN PSX2!



Más información: aguerra@es.infogrames.com

Otros lanzamientos

SWIV



■ SCI ■ ARCADE
■ 5.990 PTAS. ■ TP

La verdad es que con la solera que tiene el juego se podía esperar algo mejor. Aunque escojas el tanque o el avión, seguirá siendo un matamarcianos de scroll vertical técnicamente pobre.

Nos atrevemos a decir que el original era bastante mejor.



Sky Surfers



■ VIRGIN ■ DEPORTIVO
■ 9.990 PTAS. ■ TP

Lanzarse desde un avión con una tabla, hacer piruetas con los botones mientras manejamos la estabilidad con la cruceta y manejar el paracaídas para explotar globos. Un juego simplón y muy extraño.

Caer desde varios miles de metros jamás ha sido divertido.



El Emperador y sus locuras



■ DISNEY ■ PLATAFORMAS
■ 4.990 PTAS. ■ T.P.

Temblando estábamos cuando llegó la última adaptación de Disney. Pero tranquilos, porque esta vez han decidido optar por un tipo de juego muy parecido (demasiado) a «Spyro» o «Teleñecos». «El Emperador y sus locuras» es un plataformas en 3D amable y simpático, sin muchas pretensiones técnicas, pero que se puede jugar sin reparos. En cuanto se estrene la película, todos los niños querrán hacerse con él.

Un plataformas entretenido sin más, que no sorprenderá a nadie, pero que tiene su público entre los más pequeños.



ESPN National Hockey Night



■ KONAMI ■ DEPORTIVO
■ 8.990 PTAS ■ TP

Una jugabilidad sin tacha (aunque el control sea más difícil que en cualquier entrega de EA) y un montón de opciones, completan un título gráficamente potente aunque con poco tirón en nuestro país.

Se puede mejorar la jugabilidad, pero es espectacular y divertido.



Kiss Pinball



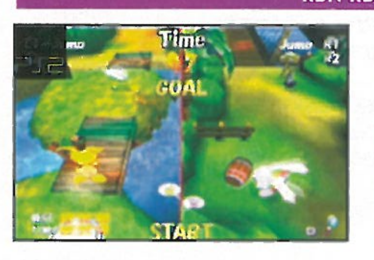
■ TAKE2 ■ PINBALL
■ 6.990 PTAS ■ TP

Puede que los programadores fueran amantes de la danza húngara, pero KISS no se merecía tan cruel venganza. Juraríamos que la bola piensa por sí misma y que los "flippers" son de pan mojado.

Si te gustan KISS o el pinball, mejor será que no te acerques.



Kuri Kuri Mix









■ EMPIRE ■ PUZZLE
■ N.D. ■ TP

«Kuri Kuri Mix» ha sabido devolvernos la esencia del puzzle: un desarrollo verdaderamente adictivo que nos conquista sin necesidad de alardes gráficos de última generación. El secreto está en controlar a sus dos simpáticos protagonistas de manera simultánea (con hasta 4 participantes en el multijugador) y así recorrer contrarreloj unos escenarios repletos de trampas. La imaginación a la hora de diseñar cada nivel y un ritmo trepidante aseguran una diversión, mayor cuantos más jugadores.



Una idea muy original llevada a la práctica con la corrección que cabe esperar de los últimos títulos de PS2. Un juego entretenido como pocos.



Pinball Trilogy



■ EMPIRE ■ PINBALL
■ 6.990 PTAS. ■ TP

Realmente buena la recopilación de estas tres mesas en un sólo juego que nos trae Empire. Un aspecto gráfico impresionante acompaña a la jugabilidad que sólo un pinball de movimiento impecable y física real podía tener. Como única pega se puede destacar la ralentización que se produce en la primera mesa al aparecer las 4 bolas a la vez, aunque es un detalle sin importancia comparado con lo terriblemente entretenido que resulta.

Si lo que buscas es un pinball moderno, espectacular y totalmente real, hazte con estas tres mesas y olvídate del mundo. Te aseguramos horas de diversión.



NUEVOS ACCESORIOS PARA PS2



WIRELESS REMOTE

Control remoto infrarrojo con controlador.



CABLE EXTENDER

Cable de extensión.



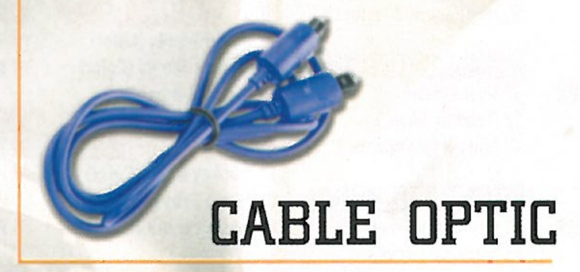
VIPER 2

Mando analógico, dual avanzado con vibración y múltiples modos de juego. Licencia por SCEA.



CABLE AVS

Cable con combinación S/Video y Audio/Video conector.



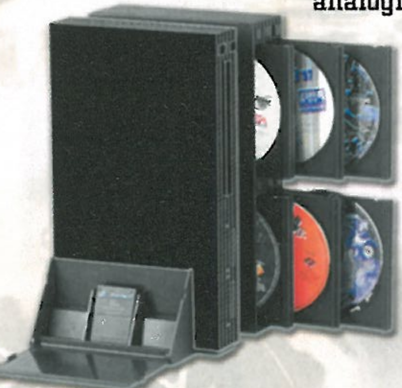
CABLE OPTIC

Cable de fibra óptica para audio.



OMEGA 2

Mando avanzado con vibración, botones analógicos sensibles a la presión y múltiples modos de juego.



VERTICAL TOWER

Estante de seguridad con compartimentos para 12 CD/DVD´S y tarjeta de memoria.

www.nykocanarias.com

Contactos:
Clientes: info@nykocanarias.com
Comerciales: comercial@nykocanarias.com

C. Angel Guimerá, nº 3 ● 35120 - Las Palmas de Gran canaria



IMAGINE NO LIMITS

Distribuidor oficial en España:



tel: 928 151435 ● Fax: 928 735725



Los recomendados

PLAYSTATION



ALONE IN THE DARK IV. El juego que inauguró el género de los survival horror vuelve a PlayStation con una genial aventura que nos ha cautivado.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3



RAYMAN 2.

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars



WORLD TOURING CAR.

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

FIFA 2001.

DREAMCAST



CRAZY TAXI. La inminente llegada a la consola de Sega de la segunda parte de «Crazy Taxi» a vuelto a poner de moda a los taxis locos.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. MSR: Metropolis SR
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

VIRTUA TENNIS.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Resident E. 3 Nemesis

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS

SONIC ADVENTURE. El mes que viene sale a la venta «Sonic Adventure 2», así que es buen momento para recordar las aventuras de la mascota de Sega.

GAME BOY

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE. El nuevo juego de puzzle protagonizado por Pokémon es uno de los más adictivos y duraderos que hemos probado.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider
3. Mission Impossible

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

NINTENDO 64



EXCITEBIKE 64. Las motos de este cartucho pasan por encima de todo, y nunca mejor dicho, y se colocan de golpe como lo mejor de la velocidad.

VELOCIDAD
1. Excitebike 64
2. Ridge Racer 64
3. Star Wars: Racer

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. El Mundo Nunca es...
4. Turok 3

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis
2. 1080° Snowboarding
3. I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Zelda: Majora's Mask

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Banjo-Tooie
3. Donkey Kong 64

VARIOS
1. Pokémon Stadium
2. Mario Party 2
3. Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



ZELDA: MAJORA'S MASK. El joven Link sigue siendo uno de los principales juegos del catálogo de la 64 bits de Nintendo.

PS2



EXTERMINATION. Mientras llegan las grandes estrellas para PS2, nada mejor que disfrutar con la trepidante acción que ofrecen títulos como éste.

SHOOT'EM UP
1. Unreal Tournament

LUCHA
1. Tekken Tag Tournament
2. Dead or Alive Hardcore
3. Kengo

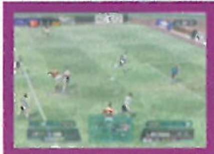
PLATAFORMAS
1. Rayman Revolution

RAYMAN REVOLUTION. Las plataformas siguen siendo patrimonio exclusivo del simpático personaje de Ubi Soft.

ACCIÓN
1. Zone of The Enders
2. Extermination
3. Oni
4. Dynasty Warriors

VELOCIDAD
1. Ridge Racer V
2. Moto GP

FÚTBOL
1. ISS
2. FIFA 2001



ISS. El fútbol muestra su lado más realista en este simulador.



ESTRATEGIA
1. Kessen

DEPORTIVOS
1. NBA 2001
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Sky Odyssey

Imprescindibles
- EXTERMINATION
- FIFA 2001
- ISS UMBRO
- KESSEN
- RAYMAN REVOLUTION
- RIDGE RACER V.
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: Las aventuras de Edward Carnby en **«Alone in the Dark IV»** os mantendrán pegados a la consola, como mínimo, hasta que llegue el mes que viene.

NINTENDO 64: Este mes sí que no hay duda: **«Excitebike 64»** es una compra ineludible para todos los amantes de la velocidad, y no sólo de las motos.

GAME BOY: Tenéis dos opciones bastante diferenciadas: la diversión directa de **«Pokémon Puzzle Challenge»** o la aventura más pausada de la versión portátil de **«Alone in the Dark IV»**.

DREAMCAST: Ante la ausencia de entradas, puede ser buena idea jugar por Internet con **«Quake 3»** o **«PSO»**.

PLAYSTATION 2: Sin duda, se impone la calidad técnica y jugable de **«Extermination»**.

EXCITEBIKE 64

EXTERMINATION

DUCK DODGERS

Los Looney Toones, más de moda que nunca, esta vez nos emplazan en un futuro en el que Lucas va a intentar salvar al planeta del chiflado Marvin. Si quieres diversión al estilo Mario 64, píllatelo y mira estos trucos.



SONIDOS ANIMALES
Cuando estés en el planeta X, en la zona de transformación, pulsa B y oirás el sonido del animal en que estés transformado.

VIDAS EXTRA
En la zona de bonus de la ciudad, en la que juegas a un concurso de canastas, si vuelves a jugar tras acabarlo, con dos pelotas en lugar de tres, obtendrás una vida extra. La tercera partida será aún más difícil: solo una pelota para jugar, pero completarlo de nuevo significa meterse otra vida extra en el bolsillo.

ARMORED CORE 2

Tras la gratísima sorpresa que supuso Zone Of Enders, llegan los caballeros de Ubi y dicen que ellos también saben de robots. Y no hablan en vano: la saga Armored Core ya tiene prestigio en PSOne y su salto tecnológico ha sido para bien.



AÑADIR LOS EMBLEMAS DE LOS AC DERROTADOS
Presiona al mismo tiempo los botones SELECT y START cuando aparezca el mensaje de victoria en la arena para añadir el nuevo emblema.

ROBAR EMBLEMAS
Si quieres usar un emblema en la arena, selecciona el Armored Core apropiado y presiona triángulo. Cuando aparezca la pantalla, pulsa SELECT y START al mismo tiempo. Selecciona Editar Emblema para verlo.

MÁS TRUCOS
Pierde a propósito la primera misión después del test de Raven y entonces muere con -50000 créditos o menos para activar los trucos "Plus". El juego se reiniciará desde el primer nivel con todos los items obtenidos en el juego anterior. El nombre de tu piloto desaparecerá de su slot. Hazlo muchas veces para desbloquear más trucos.

CORAZAS CON SOBREPESO
Completa el juego en el modo misión y deja que pasen los créditos y ya tendrás la posibilidad de coger unos "Core" más pesados.

ENERGÍA ILIMITADA
Completa el juego y termina de ver la secuencia de créditos. Ahora podrás jugar con energía ilimitada y otros extras interesantes.

DINERITO DE MÁS
Selecciona el nivel Defuse Explosives, equipa el Karasawa MK II, y destruye los lanzallamas con él. No sufrirás muchos daños, y además recibirás 43.000 créditos.

ALIEN RESURRECTION

La pobre Ripley no deja de matar aliens ni después de muerta. Aún queda mucho por hacer en este claustrofóbico shoot'em up, pero para que las penas sean menos, aquí traemos pan, digo trucos.



MENÚ NUEVO
Presiona cuadrado, arriba, abajo, círculo, izquierda y R1 en el menú principal. En la pantalla de opciones aparecerá un apartado nuevo. Entra en él y verás una hilera de casillas. Cada una ocasiona una variación en el juego, como enemigos más pequeños, más lentos, más débiles...

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Tras la más que correcta versión de N64, estas aventuras de espionaje aterrizan en PS 2 como preludio del bombazo que será MGS 2. No llega a la calidad de la obra maestra de Kojima, pero os aseguramos que no saldréis defraudados. Y encima tenemos trucos para dar y tomar...

MODO TRIAL
Presiona rápidamente ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← luego mantén pulsado ▲ y presiona START, todo ello en la pantalla en la que aparece el mensaje "Press Start". Se oirá un sonido de escopeta para confirmar que has hecho bien el truco. Has de introducir el código antes de que empieza el modo de demostración.



MODO MAX POWER
En la pantalla de inicio presiona a toda velocidad L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲ y ●. Finalmente mantén presionado L1 y presiona START, teniendo en cuenta que has de activar el truco antes de que empiece el modo demostración.

MODO DE MUERTE SÚBITA
De nuevo en la pantalla de "Press Start" pulsa a toda pastilla L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲ y, sin soltar L1, pulsa START, antes de la demostración. Todos los personajes caerán de un sólo tiro.

TODOS LOS PERSONAJES DEL MODO MULTI-PLAYER
¿Os suena de algo la pantalla de "Press Start"? Pues nada, a pulsar más rápido que el AVE ↑, ↓, ↓, →, →, →, e ← 4 veces. También sirve completar el juego en los modos de dificultad fácil y normal. Los otros personajes tendrán armas especiales.

MÁXIMO PODER, MUERTE SÚBITA Y TRIAL
Completa el juego en el nivel difícil para desbloquear las tres ventajas.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Si aún no has jugado a ninguno de los matazombis de Capcom es que has estado encerrado en un monasterio durante unos cuantos años. La solución es sencilla: ármate hasta los dientes con todo lo que pilles, prepara tu DC para una aventura terroríficamente divertida y, eso sí, no salgas de casa sin tu ración de trampas.

VISTA EN PRIMERA PERSONA
Para vivir un juego a lo shoot'em up (con permiso de Gun Survivor), completa el juego en el nivel de dificultad normal o fácil.

MODO BATTLE
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y, una vez hayan acabado los créditos, los datos se salvarán en la VMU. Si ahora vas al menú principal, observarás que el nuevo modo de juego está disponible.

LANZACOHETES
Atento, porque para esto tienes que hacer varias cosas. En primer lugar, has de conseguir un ranking A en el juego sin salvar, sin reintentar y sin usar sprays de primeros auxilios. Además tienes que haber salvado a Steve, dado la medicina a Rodrigo y completado el juego en un tiempo inferior a 4:30. Si has cumplido todos estos requisitos (que como veis no son pocos), en la siguiente partida que juegues el lanzacohetes estará disponible en la pantalla de items.





FIGHTING VIPERS 2

Esta leyenda de las recreativas vuelve a recorrer los circuitos de una consola de Sega. Quizá no pueda competir con los más grandes, pero este juego os va a proporcionar acción de la buena. El GD encierra muchos secretos, pero con nosotros de por medio no podían permanecer ocultos mucho tiempo...



NUEVOS TRAJES
En la ventana de selección de personaje, enmarca a cualquier luchador y pulsa arriba o abajo para ver un vestuario más amplio.

FASE DE BONIFICACIÓN
Derrota a esa pesada persona que es Mahler en el modo Arcade en un tiempo inferior a 5: 50 y cumple uno de estos dos siguientes requisitos:
- Tener más de la mitad de la energía
- Acabar el combate con un Super K.O.

MANEJAR A B.M.
Derrota a B.M. en el modo Arcade o en el Random con un Super K.O.

MANEJAR A DEL SOL
Completa el juego después de derrotarlo en el modo Random.

MANEJAR A KUHN
Vence a este personaje en la fase de bonificación del modo Arcade.

SÚPER GOLPES
Pulsa atrás y a continuación X para dar un súper puñetazo o Y para una súper patada.





KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Los programadores están dando a Playstation 2 unas dosis de tradición japonesa gracias a juegos como Kessen o Dinasty Warriors. La nueva incursión en la temática es un excelente simulador del legendario Bushido, con el que disfrutaréis de un apartado técnico a la altura de la máquina que lo acoge y un sistema de juego distinto pero efectivo.





JUGAR COMO UN ESTUDIANTE
Cuando estés seleccionando luchador, mantén pulsados al mismo tiempo los 4 gatillos laterales. Aparecerán diferengtes Dojos y estudiantes.

TODOS LOS PERSONAJES SECRETOS
El truco sirve para desbloquear todos los personajes secretos de los modos Versus y Torneo. Derrota a todos los Dojos en el modo de un jugador. Las siluetas serán reemplazadas por las caras de los Dojo Masters.

CONFUNDIR AL OPONENTE
Mientras estés jugando en el modo Versus, pulsa X y círculo a la vez repetidamente cuando vayas a atacar. De este modo tus movimientos serán menos predecibles.

TRUCOS A LA CARTA

<CARMEN DE AGUSTÍN (E-MAIL)
Soy una señora de 70 años (sí, habéis leído bien) aficionada a los videojuegos a los que dedico el poco tiempo que las criaturas dejan libres las consolas. Mis favoritos son Zelda (sobre todo el primero) y Medievil, aunque también me atrevo con otros más dificililllos como Shadowman o los Final Fantasy, sobre todo el primero de los monigotillos. Las aventuras gráficas no se me resisten y me encanta ver a la gente jugar a cosas como el "Código" Veronica, o el del hospital con monstruos. Bueno, a lo que voy. No tengo más remedio que pediros ayuda porque me he atascado en ***The Grinch*** *a pesar de que con el juego me dejaron una de sus revistas de las que sólo traen guías completas. El otro día uno de ellos intentó hacérmelo para que siguiera jugando y tampoco pudo. Me viene ahora con que no se acuerda cómo lo hizo él... Estoy en el bosque Who, en el centro cívico de la montaña blanca, entrando en la cueva de los murciélagos, bajo hasta el suelo y allí tiro dos estalactitas con el lanzador de huevos para (según la guía) alcanzar un saliente a la derecha en el que se ve un trozo azul del grinchocóptero. Bueno, pues me subo a la que queda más alta con esa mochila y no hay forma de llegar hasta la cornisa. Parece que se va a agarrar, pero no hay manera... A este paso me va a dar complejo de torpe. ¿Sabes que tienes un bizcocho con nueces recién hecho cuando vengas a Málaga? Muchas gracias, hijo. Un abrazo a todos.*
¡Gracias, abuela! Un poquito marchosilla tú para tener 70 años, ¿no?. Bueeeno, te creeremos por esta vez. Eso sí, ya lo hemos dicho otras veces, no podemos mandar mensajes a cada uno de vosotros, ni por e-mail, ni por teléfono, ni nada así. Tenéis que recurrir a los GENIALES y MARAVILLOSOS trucos a la carta. Tu problema tiene solución. Efectivamente, tienes que derribar las dos estalactitas con el lanzador de huevos, pero luego tienes que agarrarte a la cornisa que hay enfrente y moverte hacia la izquierda. De este modo llegarás a la plataforma con el trozo azul. Sencillo, ¿verdad? Bueno, señora, a cuidarse. Ya pasaremos a por ese bizcochito, mmm.

ÁNGEL ARANDA (MÁLAGA)
¡Hola, Hobby Consolas! Soy Ángel de Málaga y mis padres están a punto de mandarme al manicomio como no me ayudéis en ***Zelda: Majora´s Mask****. Todos los días intento localizar a un tal "Keaton" que te hace un cuestionario. ¿Dónde está? Tengo todas las máscaras, 16 corazones, las botellas, todos los personajes del cuaderno con su pegatina de la felicidad... menos una, que es la abuela de Anjú. El primer objetivo lo he conseguido pero, ¿cuál es el segundo? Saludos a Yen, que es un tío genial. Os leo desde el n 110 y también me gusta la revista de vuestros compañeros de Nintendo Acción. ¡PUBLICADLA!*
Vamos allá. Para tu primera petición, en Ciudad Reloj, ve a la zona Norte y golpea los arbustos vivientes con la careta de Keaton (que tiene el vendedor de la Tienda de Curiosidades). Del arbusto del centro saltará un lobo amarillo de tres colas que te hará 5 preguntas acerca de detalles del juego. Los dos objetivos de la abuela de Anjú son responder correctamente a las historias que propone, usando la Careta de Trasnochar. En la primera historia has de responder "En la víspera del festival" y en la segunda, cuando te diga la historia de los Cuatro Gigantes, contesta "No lo sé". Así de sencillo.

KOUDELKA

Una misteriosa y atractiva chica es la base argumental de esta terrorífica aventura. Destinado a los amantes de estrujarse los sesos (en el sentido menos gore, claro) mientras pasan un poquito de miedo, el compacto es una de las últimas sorpresas que han aparecido en nuestras Playstation. Veamos si podemos ayudar en algo...



GRABAR LA PARTIDA SIN CHECKPOINT

Normalmente sería necesario encontrar un recóndito checkpoint para poder salvar tus progresos, pero si en el momento en que aparezca en pantalla el nombre de la sala en la que estás pulsas ●, podrás grabar la partida en ese mismo momento. Sencillo y útil.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

El pato insignia de la factoría Disney se ha propuesto invadir el panorama consolero... y a fe que lo ha conseguido. La búsqueda de Daisy ha dado pie a juegos plataformeros para todas las consolas y Game Boy no ha sido una excepción. El juego no va a romper moldes, pero te gustará si eres fan del personaje. Para que te sea más fácil verlo en todo su esplendor, aquí tienes los siempre útiles passwords.

1. 9PHUMF7	2. 9PHUMDP
3. V5LDQGU	4. YRKCPJK
5. 3C71TQJ	6. IF93WRJ
7. 7HU5F6I	8. IY93CY9
9. ZDQJBYW	10. 2BPGBWI
11. Y9GKCZY	12. Z2FONPJ
13. MYSCULG	14. LDUXONC
15. S8RBBSJ	16. QSY2DNB
17. C7J5K5H	18. BOFJJ5R



SUPER BUST-A-MOVE

Los chicos de Taito nos traen de nuevo, esta vez a PlayStation 2, a sus simpáticos dragoncitos para que vuelvan a resolver simpáticos puzzles, así que todo sigue siendo muy divertido, y como siempre os los volvemos a recomendar... Pero bueno, ¿es que todo VUELVE a ser exactamente igual en este juego? ¡No! Porque (redoble de tambores) tú revista favorita, Hobby Consolas (público expectante),... ¡tiene trucos nuevos (tachaaan)! En fin...

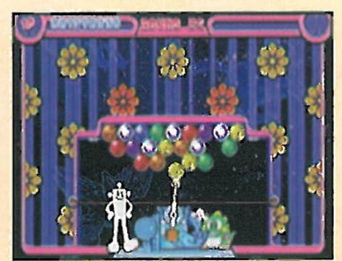
PERSONAJES OCULTOS

Ve a la pantalla de título y presiona ↑, →, ←, ▲. Apareceá un icono en la esquina superior derecha de la pantalla para confirmarlo.

ABRIR NIVELES

Vuelve a la pantalla de título y pulsa ▲, ←, →, ▲. Ahora aparecerá un icono en la esquina superior izquierda. Ve al modo Puzzle, luego elige el modo Arcade y encontrarás varios niveles extra.





CAPCOM VS SNK: MILLENIUM FIGHT 2000

Hay que reconocer que últimamente estamos viviendo situaciones sorprendentes, que no habríamos imaginado muchos de nosotros. Dentro de poco tendremos a Sonic en una consola de Nintendo y desde ya es posible enfrentar a los héroes de Capcom contra los de SNK, dos compañías míticas y rivales de toda la vida. ¡Lo que cambian las cosas! Para el crossover de Capcom hemos encontrado un montón de secretos y curiosidades que os van a encantar.





MANEJAR A EVIL RYU Y EVIL IORI



Estos dos personajes mejoran a las versiones originales y ocupan la friolera de cuatro casillas, así que imaginad la fuerza de sus golpes. Para hacerte con ellos juega en el modo Arcade con los Iori y Ryu originales, terminando el juego en los groove Capcom y SNK. Luego, ve al Secret Mode y, en la tienda, compra los secretos 34 (Evil Ryu) y 49 (Evil Iori). Ojo, porque cuestan 7.000 vs...

PUNTOS VS SIN HACER NADA

Los puntos vs sirven para comprar secretos en la Secret Shop. Muchos son caros -ver truco anterior-, así que para facilitar las cosas, ve al modo entrenamiento y deja a dos luchadores cualquiera sin hacer nada durante dos horas y media. Al salir, recibirás 9999 vs (el máximo por sesión). Puedes repetirlo las veces que quieras.

MÁS GROOVE POINTS

Aunque al principio puedan parecer inútiles, los Groove Points sirven para activar algunos de los secretos que contamos a continuación. Para conseguir muchos puntos:

- Bloquea el ataque de tu rival en el último momento.
- Acaba con la energía de tu rival neutralizando un ataque suyo.
- Termina el combate con un Super Ataque (los que dejan la estela).
- Neutraliza un ataque especial de tu rival con cualquier golpe y será como si tú hubieras hecho un especial.

PELEAR COMO NAKORURU

¿Recuerdas a la graciosa muchachita de Samurai Shodown? Para poder controlarla, compra las versiones Extra de todos los personajes de SNK.

PELEAR CONTRA MORRIGAN Y NAKORURU

Para luchar contra ellas en el modo Arcade o el Pair Match, compra sus siluetas en la Secret Shop. Son los secretos 63 y 64. Una vez en el juego, asegúrate de conseguir y mantener por lo menos 60.000 Groove Points en el tercer combate. Dependiendo de si escogiste el Capcom Groove o el SNK Groove lucharás contra Morrigan o Nakoruru, respectivamente.

PELEAR CONTRA AKUMA

Compra la silueta de Akuma en la Secret Shop (secreto 62). Ve al modo Arcade o Pair Match y consigue 85.000 Groove pPints antes del combate final. ¡Sólo para especialistas!

ESCENARIOS SECRETOS

Morrigan, Nakoruru y Akuma tienen escenarios propios. Para conseguirlos, véncelos y podrás comprar sus "stages" en la Secret Shop.

MODO PAIR MATCH

Es el secreto 71 de la Secret Shop. Para abrirlo, derrota a Morrigan y Nakoruru en el modo Arcade.

INTRODUCCIONES ESPECIALES

Habréis observado que antes de cada round los luchadores hacen algún movimiento de presentación. Pues bien, si coinciden ciertas parejas de luchadores, harán una presentación entre ellos. Las más divertidas son las siguientes:

- Bison y Geese
- Chun Li y Mai
- Ken y Terry
- Benimaru y cualquier chica
- Vega y Raiden
- Chun Li y Yamazaki
- Iori y Kyo
- Guile y Rugal

STAR WARS: STARFIGHTER

Lucas hizo el negocio del siglo cuando decidió cargar con el apartado financiero de su saga galáctica en el lanzamiento de la primera película. El éxito de este mito también se debe en buena parte a los productos derivados del mismo. ¿Alguien lleva la cuenta de todos los juegos que han salido hasta hoy? Starfighter no es precisamente el mejor, pero agradará a los que disfruten con "shooters" poco complejos. Hemos encontrado una curiosidad más que se añade a la lista de trucos del mes pasado.



UN HOMENAJE A KUBRICK



En la misión de bonificación llamada Camino de Rosas, al acercarte a la segunda fragata, saldrán dos cápsulas de escape desde ella. Si las iluminas, verás que una se llama "ChrisCorrpedo". Acércate mucho a ella y verás a un androide sobre la cápsula imitando un rodeo con sombrero y todo, como ocurría al final de la película de Stanley Kubrick "¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú".

TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY

¡Tomás! ¡Vamos, coge a ese maldito ratón y enséñale a no coger el queso! El juego de lucha más "cartoon" de N64 divierte a los más pequeños de la casa con los golpes y trastazos, y nosotros, facilitamos algunos secretos de interés.



MODO CHEAT

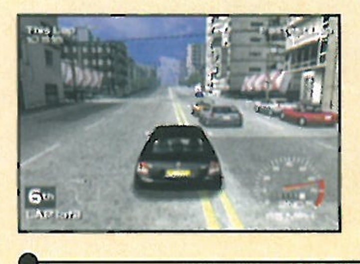
Completa el juego en el modo Single Player con todos los personajes en cualquier nivel de dificultad y tendrás a tu disposición esta nueva opción.

MODO TEAM PLAY

Ya os explicamos este modo cuando comentamos el juego. Para activarlo llega hasta el final controlando a Spike. Tras la secuencia de créditos estará disponible.

METROPOLIS STREET RACER

Preparad los motores, porque el juego más impresionante del catálogo de DC ya está arrasando en todo el planeta: realismo a tope, diversión a más no poder y un apartado técnico de esos que salen en los manuales del buen hacer. Nada más que por eso, vamos a mostrar algunos trucos, hala...



SALIR DE UNA PARTIDA

Para salir directamente de la partida en que te encuentres a la pantalla de título, pulsa al mismo tiempo A + B + X + Y + Start.

TRIUNFAR FÁCILMENTE

Para tener la vida un poco más sencilla en el modo challenge, pulsa A + ← ó → (según corresponda) cuando te acerques a una esquina. Si lo haces bien, aparecerá la expresión "Way Hay". Haz esto todas las veces que seas capaz, pero siempre sin olvidar el objetivo principal, por supuesto. Al final de la carrera verás que los puntos subirán como la espuma.

SKY ODYSSEY

Los simuladores de vuelo no bélicos han sido mucho menos explorados en consolas que en PC. En las consolas de Nintendo existe Pilotwings, con una buena reputación. Así que este recién llegado cubre el vacío existente con un resultado que os hará desear hacer loopings y piruetas en la realidad.



AUTO GIRO
Para hacerte con este clásico aparato completa todos los niveles en el modo Sky Canvas con más de noventa puntos.

CORSARIO
Acumula suficientes puntos acrobáticos en el modo Adventure para tener diez de tus grados de misión marcados con círculos.

OVNI DORADO
Completa todos los niveles en el modo Target con un rango dorado y... ¡tomemos el planeta!

ME- 262
Simplemente completa el modo Adventure para poder desbloquearlo.

OVNI PLATEADO
Más platillos, más. Completa todos los niveles del modo Adventure con un rango A.

STEALTH FIGHTER
Llega hasta el final del juego en el modo Target en un tiempo total de diez minutos y accederás a él.

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Los chicos de Sega ya no saben qué locura crear a la hora de crear un arcade divertido. La última es una mezcla entre Crazy Taxi y Blast Corps de N64 que va a volver locos a los enamorados de los camiones. Las carreras por las carreteras yanquis se harán más amenas con estos trucos:

NIVEL DE BONIFICACIÓN
A veces da pereza eso de completar todos los circuitos porque hay uno que se resiste, ¿verdad? En este caso tenéis un jugoso incentivo, ya que si completáis los cuatro niveles de aparcamiento del juego desbloquearéis un quinto circuito extra.
Si, además, completáis este nuevo circuito el premio será un sexto nivel de aparcamiento para sacar más partido a vuestra conducción.





PROJECT JUSTICE

Capcom no puede pasar dos meses sin sacar un juego de lucha. La serie Rival Schools les ha dado buen resultado, gracias a su sentido del humor y sus espectaculares combates. La última parte de la saga tiene un montón de extras deseando ser descubiertos.





CONTROLAR A BURNING BATSU
Juega al modo Historia y maneja a Taiyo Gakuen. Pierde a propósito un round frente a Akira, Yurika o Zaki. Iincio reemplazará a Batsu tras el combate. Burning Batsu aparecerá cunado luches con Vatsu.

LUCHAR COMO DEMON HYO
Completa el juego en el modo Historia con todas las escuelas y todos los finales.

LUCHAR CON HYO IMAWANO Y DARK SIDE STUDENT COUNCIL
Acaba el juego en el modo Historia con todas las escuelas normales. Hyo será desbloqueado en los modos Arcade Free, Versus y Training y el dark Side Student Council será liberado en el modo Historia.

CONTROLAR A KUROW
Termina el juego en el modo Historia manejando al Dark Side Student Council.

MANEJAR A POWERED AKIRA
Entra en el modo Historia y elige como luchador a Seijyun Syogakuen. Derrota a Wild Daigo sin usar un ataque de equipo de tres personas.

CONTROLAR A ROY BROMWELL Y TIFFANY ROSE
Completa el modo Historia como la Pacific High School.

VATSU SELECCIONABLE
Completa el juego dentro del modo Historia siendo Gorin KouKou.

WILD DAIGO ELEGIBLE
Juega como la Gedo Koukou School. Cuando llegues a Wild Daigo, derrótalo con un ataque de tres personas. Desbloquearás a Wild Daigo tras vencer a Demon Hyo.

X-MEN: MUTANT WARS

Hace un par de meses dimos los últimos trucos para la aparición anterior de estos personajes en la portátil de Nintendo. Ahora ha llegado este juego de lucha para los que no tuvieron suficiente, ahí van los passwords:

Nivel 2	0KNG6HWB
Nivel 3	0LNG6HXQ
Nivel 4	0LNF7HYP
Nivel 5	0KPF7HZG
Nivel 6	1KPF7H0D
Nivel 7	1KPG7H19
Nivel 8	1KPF7J2C
Nivel 9	1KPF7J3L



KNOCKOUT KINGS 2001

EA es el rey indiscutible del boxeo realista en PSOne (para que no se enfaden los papás de Ready 2 Rumble), de modo que no hay mejor nombre para su saga pugilística. Como cada año, han incluido unos cuantos trucos de lo más diver, oye.

NOMBRES CON TRAMPA
Ve al modo Carrera e introduce alguno de estos códigos como el nombre de tu luchador. Podrás manejar a distintos boxeadores:
- KNUCKS: Ashy Knucks
- BULLDOG: Bulldog.
- NOLAN: Owen Nolan
- FRANCIS: Steve Francis
- BABY: Manejas a un niño
- CLOWN: Controlas a un payaso (sin ánimo de ofender)
- EYE: Tu personaje será un cíclope
- GORE: Manejas a un gorila





CON ESTA PISTOLA EN TUS MANOS NO HABRÁ VIDEOJUEGO QUE SE TE RESISTA



® DESERT EAGLE .50AE PISTOL
ISRAEL MILITARY INDUSTRIES LTD.(I.M.I)

Compatible PS & PS2
Sega Saturn
GunCon®

Oficial & auténtica réplica
de la legendaria
Desert Eagle .50AE israelí

Modelo peso pesado (585 grams)
Blow Back® System
Single & Full auto fuego
Manual & Autocarga

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®

.50 AE

3P, vision of brands



www.cybergun.com



www.3psa.com

Softair España, Calle Casas y Amigo, 21
08913 BELLATERRA (BARCELONA)
TEL : 93 591 23 33 - FAX : 93 591 23 55



NBA HOOPZ



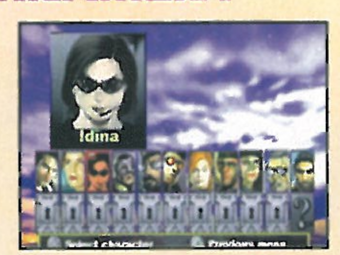
La NBA invade nuestras Dreamcast. La verdad es que nos parece bien, siempre que la calidad sea tan alta como en este caso. Hete aquí que encima hay un buen montón de truquitos que ponen la guinda al pastel.

TRUCOS VARIOS EN LOS PARTIDOS
En la pantalla en la que se muestran los dos equipos que se enfrentan pulsa las siguientes combinaciones para cambiar los iconos. Una vez los iconos hayan cambiado, pulsa el D-Pad en la dirección que corresponda en cada ocasión para activar el truco (un sonido confirmará que lo has hecho bien).

Mostrar porcentaje de tiros	A, B, ↓
Pista de playa	A, A, B, B, B, ←
Tiros de abuelita	X, A, A, B, ←
Sin faltas	X, X, A, A, B, B, →
Turbo infinito	X, X, X, A, B, B, ↑
Cabezones	X, X, X, →
Cabezas pequeñas	X, X, X, A, A, A, ←
Jugadores pequeños	X, X, X, X, X, A, A, A, A, B, B, B, ←
Jugar como Dr. Atomic	X, X, X, X, X, A, A, A, A, B, B, B, B, ←

UNREAL TOURNAMENT

Los dos shooters multijugador más importantes de los últimos años están haciendo furor en las 128 bits. Unreal Tournament, a pesar de no tener modo online en esta ocasión, está a la altura de las circunstancias. Veamos qué más puede ofrecernos.



TODA LA MUNICIÓN
Pausa el juego y presiona ←, →, ●, ●, ●, → e ←. Ahora tendrás toda la munición disponible para dar caña.

DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES Y SECRETOS
Dejémonos de rodeos y vamos al grano: Para conseguir TODO, salva la partida y pulsa volver al juego desde la pantalla de inicio. Luego selecciona el archivo en el que quieres desbloquear los trucos y pulsa ↑, ↓, ↓, ↑-←, ↑, →, ↓. Si lo has hecho todo bien, deberías aparecer en la pantalla de selección de nivel.





DESBLOQUEAR A BIG HEAD MUTATOR
Ve al menú principal e introduce ←, →, ←, →, ←, →, ●, ●, ●. El personaje estará disponible.

DESBLOQUEAR A FATBOY
El siguiente personaje secreto se consigue pulsando ●, ●, ●, ↑, ←, ←, ↑, ●, ● y ● en el menú principal.

DESBLOQUEAR A STEALTH
El último de la tarde será tuyo si vas al menú principal y pulsas ■, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ●.

TRUCOS PLATINUM

TOY STORY 2

ELEGIR NIVEL
Dirígete a la pantalla de opciones y presiona, →, ←, ●, ▲, ▲. Con este conseguirás desbloquear todos los niveles del juego. Sin embargo, aún así todavía tendrás de coger todos los items del Pizza Planet si quieres pasarte el juego.

CONSEJOS ESCONDIDOS
Consigue 100 monedas o más en el primer nivel. Da las monedas a Hamm y te llevará a una habitación llamada Woody ´s Workshop, con consejos para derrotar a los jefes y otras cosas. Ojo, el truco no funcionará si antes habías dado cincuenta monedas a Hamm.

TENCHU

MODO DEBUG
En pausa pulsa L1+R2, y luego ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, → y ●. Suelta L1 y R2 y oprime lentamente L1, R1, L2 y R2. Si lo haces bien la palabra "Pause" desaparecerá. Quita la pausa y pulsa L2+R2 para que aparezca el debug.

RECUPERAR LA ENERGÍA
Pausa en mitad de la partida y pulsa ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, e ←.

TENER TODOS LOS OBJETOS Y TODAS LAS ARMAS
En la pantalla de selección de objetos, mantén apretado el botón R1 e introduce la secuencia ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑ e ←.

PODER LLEVAR 99 OBJETOS
En el menú de objetos pulsa R2 y no lo sueltes. Introduce ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑ y ↓.

LOADED

CÓDIGOS ÚTILES
Ve a las opciones y presiona L1+L2 durante diez segundos. a continuación (y mientras sigues pulsando estas dos teclas) introduce los siguientes códigos para obtener jugosas ventajas.

Salud: →, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ●
Munición: ↓, →, ●, ←, →, ●
Fuerza: →, ↓, →, ▲
Vidas: ←, ↓, →, ▲, ■, ✖, ●
Pasar nivel: ✖, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, ✖, ■, ▲, ✖

SERIE VALUE

STREET FIGHTER ALPHA 3

MODO CLASSICAL
Acumula un tiempo de juego por encima de las tres horas.

MODO SAIKYOU
Acumula un tiempo de juego por encima de las cinco horas o bien termina el modo arcade en el nivel de dificultad cuatro.

TEAM BATTLE
Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 8 o bien gana en Hong Kong en el modo World Tour.

MODO DRAMATIC BATTLE
Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad ocho, o bien vence con el equipo del jugador 1 y el del jugador 2 en el modo Team Battle.

MODO FINAL BATTLE
Acaba el juego en el modo Arcade con un nivel de dificultad de siete para desbloquear este modo de juego.

BALROG VERSIÓN RECREATIVA DISPONIBLE
Consigue el nivel Master con cualquier Ism en el modo world Tour. Luego ilumina a Balrog, mantén presionado L2 y luego presiona cualquier otro botón.

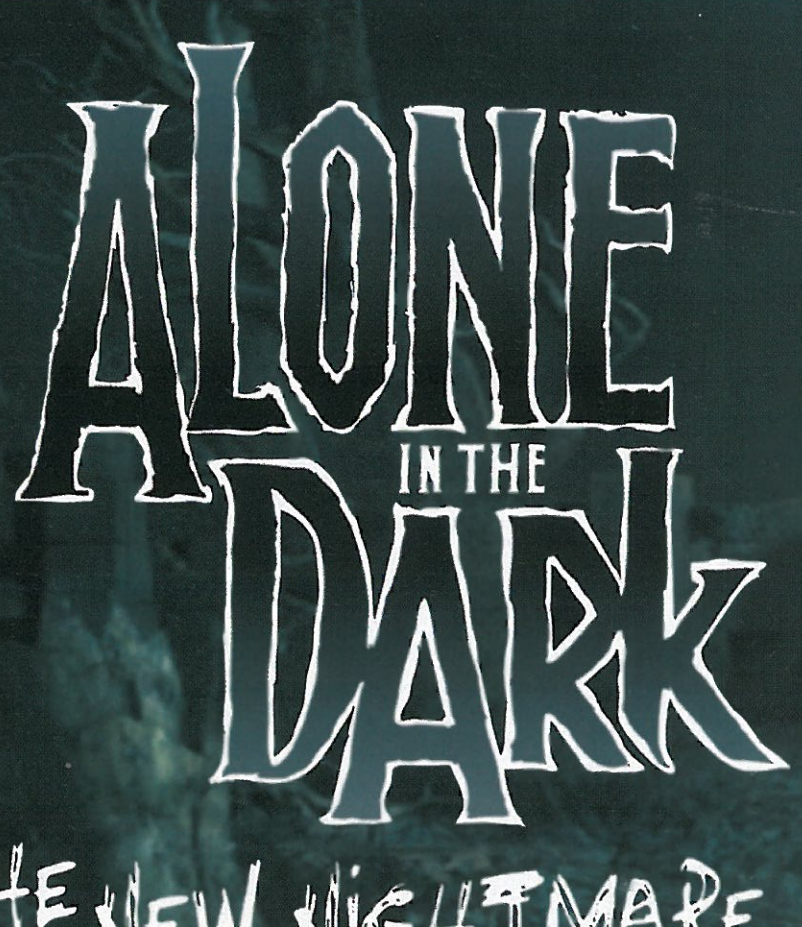
GUILE DISPONIBLE
Véncele cuando aparezca (lo hace al azar) entre los niveles 19 y 27 dentro del modo World Tour.

EVIL RYU DISPONIBLE
Para conseguir a este chico malo llega hasta el nivel 28 dentro del modo World Tour.

EVIL AKUMA DISPONIBLE
¿Es que puede ser más malvado? Si quieres comprobarlo, alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del modo World Tour. Sitúate sobre Akuma, mantén pulsado L2 y presiona cualquier otro botón del pad.



Una luz ahogada en el crepúsculo



Adéntrate en lo más profundo de las sombras y ayuda al detective Edward Carnby a desentrañar todos los secretos de la terrorífica "Shadow Island". El mes que viene completaremos la pesadilla con la aventura de Aline Cedrac.

EDWARD CARNBY

CD 1

Al comenzar a jugar, avanza en cuanto puedas hacia la izquierda. Tras hablar con Aline, sigue el único camino posible hasta que veas unas escaleras manchadas de sangre (1), sube por ellas y pasa por la puerta. Cuando finalice la secuencia coge la llave de bronce pequeña y sal. Tras esto, continúa caminando y cuando llegues a la verja abre la puerta usando la llave que cogiste en la sala anterior. Aquí, después de una espantosa secuencia, coge munición, avanza y pasa por la puerta de la izquierda. Ya dentro, sigue recto, coge la munición y al final de esta zona hallarás un botiquín. Cuando lo tengas, vuelve sobre tus pasos y sigue el primer camino. Ahora, sube las escaleras y toma cualquiera de las dos direccioness. Corre mientras disparas a los perros y sube por las escaleras que hay más adelante. Una vez arriba, continúa, sube las siguientes escaleras y examina la puerta. Cuando lo hayas hecho baja las escaleras para que se active una secuencia. Tras ésta, ve por el camino de la derecha (cuidado con los monstruos que te saldrán al paso) llegarás a una verja de metal, atraviésala. En este lugar, activa la manivela (2) para que descienda el nivel del agua e introdúcete por el pasadizo que ha quedado descubierto. En el subterráneo, avanza por el único camino posible hasta llegar a una sala cuadrada. Aquí te aparecerá un enemigo con forma de reptil. Para acabar con él quédate quieto en un lugar determinado, y cuando salte para atacarte dispárale rápidamente. Tras repetir esta operación varias veces, el reptil caerá y podrás continuar por el camino de la derecha. Al fondo del pasillo sube las escaleras.


1


2

CONSEJOS GENERALES

1- En la mansión, intenta siempre buscar en las distintas habitaciones los interruptores que controlan la luz, ya que la mayoría de los enemigos no la soportan. Esta es la mejor manera de evitar la presencia de las horribles criaturas de "Shadow Island".
2- Por el mismo motivo que antes, la linterna es muy útil para mantener alejados a los monstruos que pululan por la isla. Así que, cuando te veas en una situación difícil apunta directamente a los ojos de tus enemigos para que no se acerquen. Además es una buena forma de ahorrar munición.
3- Los amuletos de guardado son bastante escasos durante la aventura, por lo que deberás ser bastante cuidadoso y salvar sólo cuando sea necesario.
4- Examina a fondo todas y cada una de las salas y habitaciones del juego. Usa siempre la linterna para localizar objetos indispensables, o bien de gran ayuda como botiquines o munición.
5- Presta mucha atención a todas las secuencias y conversaciones por radio. En muchas ocasiones serán totalmente indispensables para saber que hay que hacer a continuación. También puedes llamar de vez en cuando a Aline para que te proporcione ayudas y pistas.


3

En esta nueva zona, avanza, sube a la plataforma, coge el amuleto de guardado y sal por la puerta. Aquí, a la izquierda podrás coger munición, salud y la escopeta de cañón triple. Cuando los tengas, examina el ataúd de la derecha (3) y después de la aterradora secuencia coge la llave dorada. Úsala en la puerta que hay junto al féretro y entra. Ahora, sube las escaleras y pasa por la entrada secreta (el espejo). Nada más salir, Edward tendrá una conversación con Aline por radio. Cuando termine, la luz se apagará y serás atacado por varias criaturas. Acaba con ellas y pulsa el interruptor. Con la luz encendida, ve hacia la izquierda para coger un amuleto de guardado, y después empuja el busto que hay junto al espejo.

Tras solucionar el puzzle, sube las escaleras y ve hacia la derecha para que dé comienzo una secuencia. Cuando termine, examina el cuadro que hay junto al armario para coger la llave oxidada pequeña. Cuando la tengas, empuja el armario hacia el cuadro y entra en la puerta secreta. En esta habitación tendrá lugar una extensa y misteriosa conversación con Aline. Cuando finalice, examina el escritorio para obtener el dictáfono y la estatua de acróbata Tras esto, pasa por el espejo si quieres obtener un amuleto de guardado (está dos pisos más abajo). Después vuelve por al pasillo donde están los cuatro cuadros. Una vez allí, baja las escaleras y atraviesa la puerta de la derecha. Cuando acabe la secuencia, prosigue, activa el interruptor de la luz y corre hacia la puerta de la derecha. Nada mas entrar, elimina a los zombies y abre la puerta del fondo. En esta nueva sala, enciende la luz, examina el armario para obtener un botiquín, coge el frasco que está sobre una pequeña mesa, la barra que se encuentra encima de una caja y por último fija tu atención en el escritorio para conseguir unos documentos. Cuando tengas todos estos objetos dirígete hacia la vasija (4) que hay frente a la puerta de entrada a esta sala, llena el frasco de agua y sal por la puerta que hay junto al armario. Ahora sigue por la derecha, ve hacia arriba y atraviesa la primera puerta que te encuentres(la que está junto a las escaleras). Al entrar, elimina al zombie y entra por la primera puerta que te topes. En esta habitación utiliza el frasco en la urna que contiene una maqueta de un barco. Tras esto, coge la munición, la fotografía, la máscara de lobo y abandona esta sala. Ahora, ve hacia abajo, elimina a los zombies, coge la munición y el botiquín que hay al final y regresa al pasillo anterior. Desde aquí regresa al hall (exactamente al pasillo de los cuatro cuadros). Cuando llegues examina el segundo cuadro -(representa a un esquimal)- para conseguir la llave dorada. Hecho esto, baja por las escaleras, entra por la puerta que hay junto a la chimenea y sal junto al interruptor de la luz. En este oscuro pasillo, encamina tus pasos hacia la


4

puerta de abajo y usa la llave dorada para entrar. Una vez dentro, elimina al monstruo y examina la estatua que tiene forma de búho. Utiliza sobre ella la máscara de lobo para obtener la llave de acero. Una vez hecho esto, coge la llave dorada pequeña que hay en la mesilla del centro y sal por la puerta por la que has entrado a esta sala. De nuevo en el pasillo prosigue hasta la puerta. En esta sección, recorre todo el pasillo y entra en la última puerta. Hecho esto, sube las escaleras de caracol y cuando estés arriba atraviesa la puerta. En esta nueva sala, enciende la luz, coge el lanzagranadas y avanza para que dé comienzo una secuencia. Cuando acabe, sal por la puerta usando la llave oxidada pequeña. En este lugar, acaba con los monstruos, coge la munición, el encendedor y sal por la siguiente puerta. Corre por el siguiente pasillo hasta llegar a una sala repleta de estanterías. En ella atraviesa la única puerta posible que está abierta. Ahora continua recto, y tras la secuencia sigue avanzando hasta el final. Verás una vela sobre una caja de madera (5). Utiliza el


5

El ESPEJO
El puzzle DEL BUSTO

Al empujar el busto hacia el espejo podremos ver reflejado en éste dos letras (H, M). Lo que tienes que hacer es introducir dichas letras en el mecanismo que encontrarás inspeccionando el busto por la parte frontal.





Guías



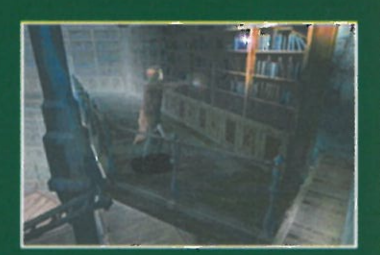
encendedor para que la vela comience a arder. Al hacerlo te percatarás, gracias al movimiento de la llama, de que hay una sospechosa corriente de aire proveniente de la pared de enfrente. Derriba el muro con la barra y avanza por el camino secreto. Al final de este pasillo hallaras un botiquin, cógelo y entra en la puerta que hay al lado. En esta sala, habla con la anciana que está postrada en la cama y sal. Completado esto desanda todo el camino hasta las escaleras de caracol, baja por ellas y sal por la puerta. Una vez hecho esto sube por las escaleras que hay junto a la puerta. Ya arriba, usa la llave pequeña dorada para abrir la puerta. Nada más entrar y cuando acabe la secuencia, enciende la luz y entra por la primera puerta que te encuentres. Aquí, sigue recto y dirígete hacia la cama. Al intentar alcanzar la mesilla de la izquierda una enorme criatura te atacará, dispara a la lampara que hay sobre la cama para que ésta comience a arder (6) y con ella el terrible monstruo. Cuando esté reducido a cenizas coge el lanzacohetes que está sobre la mesilla y el amuleto de guardado que hay un poco mas abajo. Ahora sal por la puerta anterior. En el pasillo, continúa avanzando, abre la primera puerta que te encuentres (pero no entres, todavía) y sigue avanzando hasta que puedas desviarte hacia la izquierda. Cuando lo hagas, entra en la puerta de la derecha. En esta nueva sala, enciende la luz, coge el botiquin que hay sobre la silla, sube las pequeñas escaleras, recoge el libro de escritorio y sal de nuevo. Ahora, ve hasta el final del pasillo y usa la llave de acero para abrir una nueva puerta. Ya dentro, pulsa el interruptor de la luz, coge la llave forjada grande que está sobre una butaca y examina a fondo la habitación para obtener un libro y la mitad de una fotografía, cuando tengas todo abandona esta sala. Hecho esto, recorre el pasillo y entra en la segunda puerta (la que abriste con anterioridad pero no llegaste a cruzar). Te encuentras en el Hall principal, baja las escaleras y atraviesa la puerta de la derecha. Aquí, ve hacia arriba y usa la llave forjada grande en la puerta que hay nada mas volver la esquina. Ya en la biblioteca, enciende la luz, ve por el camino de la izquierda y sube las escaleras. Arriba, coge la caja de bengalas y sigue ascendiendo hasta el final del todo. Aquí, examina la estantería y activa el interruptor secreto.

Tras resolver el puzzle, ve por la izquierda, baja las escaleras y examina el mecanismo que hay nada mas bajar. Introduce 3, 9 (arriba) y 2, 6 (abajo) y entra por la puerta que se ha abierto. En la sala secreta, enciende la luz, coge el ttelescopio y examina el grabado que hay en la pared de la derecha. Utiliza en él la estatua de acróbata para abrir un nuevo camino secreto. Antes de abandonar esta sala asegúrate de coger la estatua abkanis y un papel escrito al revés que se encuentra en la estantería. En cuanto hayas salido de la habitación secreta, sube por las escaleras y trepa por las escalerillas que encontrarás un poco más adelante. En la azotea, corre hacia la parte más elevada y encarámate a otras escalerillas para acceder a la torre. En ella, tienes que encontrar un amuleto de guardado y colocar el telescopio en el mecanismo metálico que hay junto a la ventana. Ahora, aprovecha para echar un vistazo al exterior y fija tu atención utilizando el zoom en una pequeña ventana que está situada mas o menos en el centro de la fachada, y también en una fecha (1692). Al hacerlo se activará una secuencia en la que podremos ver a un nuevo

LA BIBLIOTECA
Un puzzle complicado

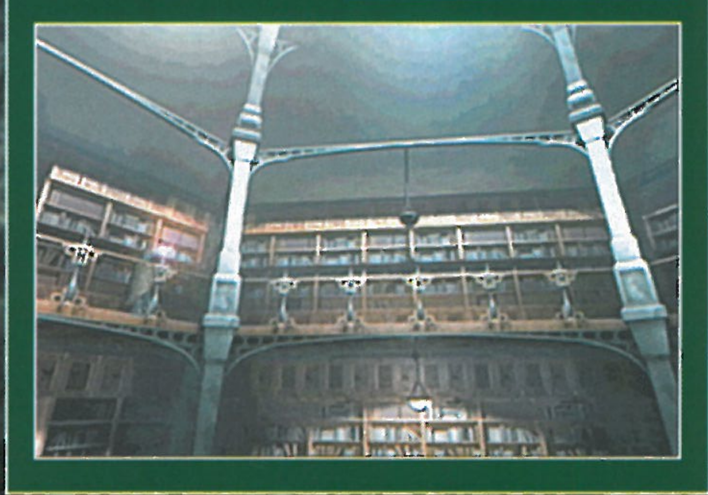
Para resolver esta situación tienes que encontrar cuatro libros secretos y colocarlos en la posición adecuada.

Libro 1(8): Está situado en el segundo piso, al final del pasillo.
Libro 2(9): Lo encontrarás en la planta baja, en una estantería junto a la puerta.
Libro 3(10): Abajo, pegado a las escaleras.
Libro 4(11): En el centro del segundo piso, en una posición complicada.
Tras activar el interruptor del tercer libro, un enemigo alado te atacará. Para destruirle, dispárale una vez y cuando abra las alas vuelve a cargar de nuevo para que salga disparado. Repetida esta operación unas cuantas veces(bastantes), el monstruo caerá y podrás activar el cuarto libro sin problemas.









personaje. Finalizada ésta, regresa a la habitación secreta de la biblioteca. Una vez dentro, examina el panel de control que hay en la pared y activa los interruptores 1, 6, 9 y 2. Completada esta tarea regresa al pasillo de los cuatro cuadros (en el hall principal). En cuanto consigas llegar, debes activar el mecanismo oculto del primer cuadro de la izquierda para obtener una llave pequeña de bronce y el cañón de plasma. Cuando tengas estos objetos en tu poder, encamina tus pasos hacia el tercer cuadro empezando por la izquierda. Al examinarlo conseguirás la chapa grabada metálica que te será de gran utilidad poco tiempo después.

Una vez que hayas completado esta investigación, dirige tus pasos hacia el reloj que hay en una mesa junto a la chimenea para obtener la llave de bronce. Utiliza esta llave para abrir la puerta de la izquierda (la que está junto al interruptor de la luz) y así poder salir por ahí. Ya en el exterior te percatarás de que hay dos sendas posibles: la que serpentea hacia abajo sirve solamente para equiparte con munición y un botiquín. Así que cuando consigas estos ítems vuelve sobre tus pasos y toma el camino que conduce hacia la derecha. Llegarás a una antigua puerta de metal, utiliza la llave pequeña de bronce para abrirla y pasa a otra parte de la mansión. En esta nueva zona, baja por las escaleras y corre hacia la izquierda hasta que llegues a unas escaleras. Aquí simplemente avanza hasta llegar a una puerta que desemboca en unas nuevas escaleras. Ahora sólo debes continuar hasta la siguiente sala. Desde aquí debes seguir el único camino abierto. Ten mucho cuidado porque al llegar a la altura de la habitación donde se suicidó el hombre al comienzo del juego serás atacado por toda una horda de zombies, aunque es complicado lo mejor es intentar sortearles para ahorrar munición, pero si te ves de veras acorralado no tendrás mas remedio que acabar con ellos. Para éso estabas racionando la munición del cañón de plasma. Tras dejar atrás a los zombies, deshaz todo el camino hasta que llegues a una enorme puerta de metal que se encuentra justo detrás de donde comenzaste a jugar. Prepárate porque el resto de la aventura se desarrolla lejos de la mansión, en la oscura "Isla de la Sombra".

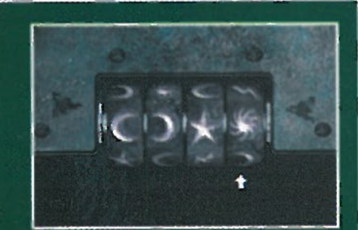
LOS CUADROS
La clave está en las fechas de nacimiento

Después de activar el mecanismo de los cuatro cuadros, tu cometido ahora es introducir una fecha en cada uno de ellos. Las fechas en cuestión se obtienen indagando en los archivos que has ido recolectando durante la aventura, y son estas (de izquierda a derecha):



Primer cuadro: 1852
Segundo cuadro: 1874
Tercer cuadro: 1899
Cuarto cuadro: 1931

EL SÍMBOLO
Estudiando los archivos



Para abrir el candado que impide la entrada deberás fijarte en la chapa grabada metálica e introducir los mismos símbolos en la cerradura: Luna, Luna invertida, estrella y sol. Al hacerlo podrás pasar a las instalaciones exteriores de la "Isla de la Sombra" y terminará el primer CD.

EDWARD CARNBY




7


8

9

Nada más tomar el control de Carnby, avanza por el puente. Más o menos en la mitad, Aline nos llamará por radio. Tras una breve charla, continúa recto hasta que haya un temblor de tierra. Cuando esto suceda, dirígete al círculo de piedras que hay en la zona de la izquierda. Aquí, deberás adivinar cual es la piedra que se encuentra situada al norte. Utiliza la brújula del mapa para adivinarlo y examínala (7). Al hacerlo, Carnby llamará a Aline, y ésta le explicará en que orden debe examinar el resto de rocas. Así que lo que tienes que hacer es, tomando como punto de referencia el norte, ir examinando las rocas en el orden que te vaya dictando Aline por radio. Tras examinar todas en el orden adecuado deberás pronunciar el conjuro: "O goul`ai hypor arnis korna". Al pronunciar estas palabras, la piedra central se iluminará dejando al descubierto la estela de piedra y la estatua abkanis en forma de toro. Cuando los hayas cogido, abandona el circulo de piedras y continua por el camino. Al llegar al pie de unas escaleras tendrá lugar una secuencia. Cuando termine, desciende, coge el amuleto de guardado, y continúa por el único camino disponible hasta que veas unas escalerillas. Sube por ellas, coge dos cajas de cohetes y baja de nuevo. Ahora, debes seguir avanzando por el camino anterior, atraviesa el pantano por la izquierda e introdúcete en el avión estrellado (8). Dentro, coge un botiquín, un amuleto de guardado, una caja de bengalas, una cizalla y la lente azul. Tras hacerte con todo esto, ve a la parte trasera del avión para hablar con el piloto. En medio de la conversación el avión cederá ante el excesivo peso de los hombres y tendrás que salir rápidamente para evitar que se hunda. Ya fuera, vuelve sobre tus pasos y regresa a la pequeña cueva donde cogiste las dos cajas de cohetes (la que está subiendo unas escalerillas). Allí, combina la linterna con la lente azul y observa la pintura que hay en la pared (9). Tras esto,


10


11

regresa al pantano y ve por el camino de la parte de arriba. Elimina a los zombies que hay en la zona, pasa por debajo del arco de piedra y continúa recto hasta un pequeño puente de madera. Atraviésalo para encontrarte con Aline que te dará el sello de Obed Morton. Completado esto, regresa por el puente y utiliza la cizalla en la puerta de la capilla para entrar. Ya dentro, coge un botiquín y una caja de bengalas. Después, asegúrate de que tienes equipada la lente azul en la linterna y observa el símbolo que esconde la puerta de la capilla. Ahora puedes dedicarte a examinar el panel de la derecha.
Tras introducir correctamente el código, se abrirá una trampilla en el suelo, desciende por ella. En esta nueva zona, usa el sello de Obed Morton en el mecanismo de la pared para acceder al laboratorio. En él, hazte con un amuleto de salvado que hay en el centro e investiga la zona hasta que te topes con Alan Morton, que al divisarte huirá dejando una puerta bloqueada. Examina la puerta y habla con Aline por radio. Hecho esto, activa el interruptor que hay a la izquierda en esta misma sala (10). Ahora, ve hacia la puerta de entrada al laboratorio y activa el interruptor que hay enfrente. Por último, sigue las instrucciones de Aline para hallar el último interruptor (está en la habitación contigua a la que ocupaba Alan Morton) y tras pulsarlo, corre a la puerta que antes estaba cerrada. Desciende por las escaleras y avanza a través del tenebroso túnel hasta que te llame Aline. Terminada la conversación, recorre un largo trecho hasta llegar a una sala cuadrada y entra por la puerta de la izquierda. En la sala de radio, escucha la grabación (11) y regresa a la sala anterior (la que tiene forma cuadrada). Una vez en ella, pasa por la otra puerta disponible. Al salir, te darás cuenta de que te encuentras en una zona en la que ya estuviste en el primer CD. Pues bien, en este lugar sube por las escalerillas que conducen a los jardines, sigue recto y sube por las enormes escaleras. Arriba, empuja la estatua hasta arrojarla al suelo y baja de nuevo. Ahora, coge el sello de Alan Morton y la estatua abkanis en forma de oso. Tras esto, vuelve sobre tus pasos hasta el principio del pasaje subterráneo de la capilla (12) (utiliza el mapa si no recuerdas bien el camino). Cuando llegues, usa el sello de Alan Morton e introdúcete en la nueva puerta. Ahora, desciende por el túnel y observa la reveladora secuencia. Una vez finalice el vídeo, Aline te seguirá, así que avanzad por el único camino posible, debéis traspasar el puente de piedra y penetrar en la cueva. Al entrar, sigue recto por el iluminado túnel y examina la trampilla de la derecha para obtener la pistola lumínica, 4 botiquines, el cargador del acumulador y 5 amuletos de guardado... ¡A saber que nos espera!. Cuando hayas recogido estos utilísimos objetos, continúa tu camino hasta que dé comienzo una extensa secuencia y una espectacular CG. Cuando terminen ambas, entra en la puerta de enfrente. Aquí, recorre el oscuro túnel, coge los cristales

LAS TECLAS
Cuestión de memoria



A lo largo del segundo CD habrás ido fijándote en que había tres símbolos ocultos en distintas zonas. Pues bien, aquí deberás introducir dichos signos en el panel. Los símbolos son: el círculo mágico que vimos en la puerta de la capilla, el tridente que descubrimos en la cueva y por último, el signo de la esquina superior derecha del panel.

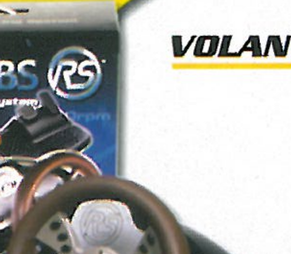

12

ESPECIAL ACT LABS



www.centromail.es

VOLANTE RS RACING SYSTEM PSX + CARTUCHO PC / N64



+





ó



~~19.990~~
14.990

VOLANTE RS RACING SYSTEM N64 + CARTUCHO PC / PSX



+



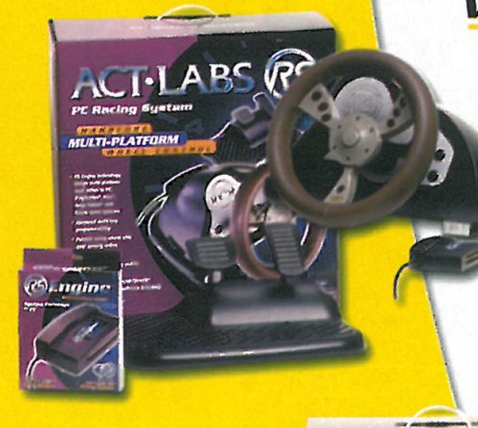
ó





~~19.990~~
14.990

VOLANTE RS RACING SYSTEM PC + CARTUCHO N64 / PSX / PALANCA RS SHIFTER



+



ó



ó



~~19.990~~
14.990

VOLANTE RS FORCE + PALANCA RS FORCE





+



~~21.990~~
19.990

OFERTAS VÁLIDAS HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2001 O FIN DE EXISTENCIAS

HEREDEROS DE NOSTROMO

pedidos por internet www.centromail.es | pedidos por teléfono 902 17 18 19


13

luminescentes que encuentres por el camino, y atraviesa la puerta del final. Tras una nueva CG, toma el único camino disponible y entra en la puerta que hay al final de esta zona. En este nuevo lugar (13), elige el camino de arriba y utiliza el mapa para alcanzar la salida. Aquí, acaba con las tres criaturas y entra en la puerta de enfrente. Nada mas salir, sigue el camino de la izquierda de Carnby y cuando llegues al borde del precipicio agárrate a la cuerda. Al hacerlo, Alan Morton cortará dicha cuerda y caerás a otra zona. Aquí, tienes dos opciones: bajar deslizándote por la cuerda o adentrarte en la cueva a pie. Haz esto último en primer lugar para coger un cristal luminiscente, el frasco de metal y el pulsar fotoeléctrico. Ahora, desciende por la cuerda. En este agobiante lugar, sube las escaleras, coge un cristal luminiscente, y continúa la ascensión hasta que te encuentres con Alan. Cuando huya, ve tras él por la puerta. Aquí, sigue recto mientras eliminas a todos los bichos que se te pongan por delante y abandona el túnel por la única salida posible (14). Te encuentras en una estancia con un enorme abismo a tu derecha. Corre hacia delante hasta que se active una inesperada secuencia. Después de contemplarla, sigue recto y al final de esta zona, sube por la cuerda. Aquí debes traspasar el terrorífico puente y avanzar por un nuevo túnel. Llegarás a una puerta. En la caverna de lava, usa el mapa para alcanzar la salida mientras acabas con las criaturas que encuentres por el camino. De nuevo te encuentras en un peligroso desfiladero. Recorre el peligroso puente (atento a la llamada de Johnson), e introdúcete en otra caverna. Una vez dentro, toma el camino de la derecha de Carnby, salta la pequeña plataforma de piedra y sigue avanzando por el sendero de abajo. Ahora, evita una nueva plataforma de piedra, corre recto, luego a la izquierda y entra en la nueva parte de la caverna. Tras la llamada de Aline y el pequeño terremoto, traspasa el improvisado puente (15), llena la cantimplora con el extraño líquido verde de arriba y abandona esta zona por el lado opuesto a la fuente. En este horrible lugar, traspasa la puerta de la derecha. Ahora, desciende por la cuerda y sigue hacia delante.

Una vez que hayas conseguido derrotar a Alan Morton, coge la cabeza de la estatua que está en el centro de esta zona y sube por la cuerda con ella. Por último, coloca la estatuasobre su base (16) y apresúrate en salir por la puerta para disfrutar del final de la aventura de Carnby. Todavía tendrás que atravesar la Isla de la Sombra acompañando a Aline.



ENEMIGO FINAL
Combate con Alan Morton

Te enfrentas a un Alan Morton un tanto demacrado. Para matarle y poner fin a esta pesadilla, es necesario que cojas la lanza que se encuentra en la sala que hay a la izquierda de la pared opuesta a por donde has venido. Lo malo, es que cuando intentes entrar, Alan se te anticipará siempre y te arrojará fuera. Pues bien, el truco consiste en atacarle con todo lo que tengas hasta que caiga unos segundos sobre sus rodillas. Cuando logres derribarle, corre a por la lanza y disfruta la secuencia.




14



16



Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas validas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio

GAME BOY ADVANCE

F-ZERO: MAXIMUN VELOCITY






AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE

GAME LINK CABLE SET


ARMY MEN ADVANCE


CASTELVANIA: CIRCLE OF THE MOON


KURUKURU KURURIN


RAYMAN ADVANCE


READY 2 RUMBLE


TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP


TWEETY AND THE MAGIC GEMS


SUPER MARIO ADVANCE


¡RESERVA TU GAME BOY ADVANCE Y TE REGALAMOS UNA EXCLUSIVA LÁMPARA SUPER WHITE WORM LIGHT!

GAME BOY COLOR






¡ATENCIÓN AMIGOS!
6.990
AL COMPRAR TU POKÉMON ORO O PLATA TE REGALAMOS UN CABLE LINK
PROMOCION VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

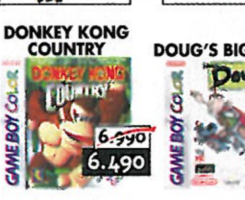
ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL


CABLE LINK ORO/PLATA


POKÉMON PICACHU COLOR


SAFARI KIT ORO/PLATA




ALONE IN THE DARK: THE NEWS NIGHTMARE


DONKEY KONG COUNTRY — 6.990 / 6.490

DOUG'S BIG GAME — 6.995 / 6.495

HORMIGAZ RACING


GAME BOY ED. ESP. POKÉMON


INDIANA JONES & THE I. MACHINE — 6.490 / 5.990

LAS SUPER NENAS: EL MALVADO MOJO JOJO — 6.995 / 6.495

LION KING SIMBA'S M. ADVENTURE — 6.490 / 5.990

MARIO TENNIS


MICKEY'S SPEEDWAY USA



POKÉMON AMARILLO



POKÉMON PINBALL


POKÉMON PUZZLE CHALLENGE


POKÉMON TRADING CARD


THE MUMMY RETURNS


THUNDERBIRDS — 6.490 / 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION


BAJOO-TOOIE


N 64 NEW MARIO PAK


NINTENDO 64 PIKACHU


MANDO DE CONTROL


MEMORY EXPANSION PAK


MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)


EXCITEBIKE 64


POKÉMON PUZZLE LEAGUE


THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK


MARIO TENNIS


POKÉMON SNAP


TOM AND JERRY: FIST OF FURY






Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

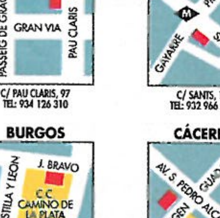
Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892







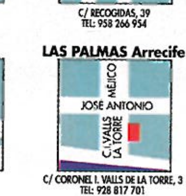















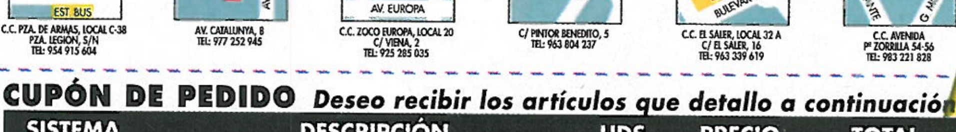












A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 – TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago – C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 – TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz – C/ ADRIANO VI, 4

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL [illegible]-12, AV. GRAN VÍA S/N – TEL: 965 245 951

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24 – TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER – TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 – TEL: 965 [illegible]7 959

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 – TEL: 950 260 643

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 – TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VÍA PÚNICA, 5 – TEL: 971 399 101

BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 – TEL: 934 860 064

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97 – TEL: 934 126 310

BARCELONA – C/ SANTS, 17 – TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N – TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12 – TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, S/N – TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 – TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 – TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13 – TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5 – TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN – TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 – TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10 – TEL: 956 337 962

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43 – TEL: 964 340 053

CÓRDOBA – C/ MARÍA CRISTINA, 3 – TEL: 957 498 360

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65 – TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERÍA, 10 – TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39 – TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION – TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23 – TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7 – TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4 – TEL: 959 253 630

JAÉN – PASAJE MAZA, 7 – TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 – TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 – TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309 – TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 – TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 – TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 – TEL: 987 429 430

MADRID – C/ PRECIADOS, 34 – TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 – TEL: 915 278 225

MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N – TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N – TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58 – TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 – TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR – TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 – TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8 – TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 – TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 – TEL: 916 562 411

MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14 – TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL – TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE – TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7 – TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8 – TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84 – TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 – TEL: 922 293 083

SEGOVIA – C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N – TEL: 921 463 462

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N – TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGION, S/N – TEL: 954 915 604

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8 – TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 – TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5 – TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 – TEL: 963 339 619

VALLADOLID – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 – TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4 – TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 – TEL: 976 536 156

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14 – TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-6-2001 **HBC**



¿Cómo realizar tu pedido?

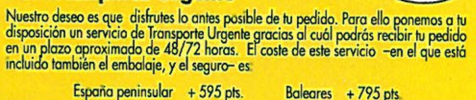
Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT

Escaparate

Películas en DVD, juguetes varios, figuras, ediciones especiales de juegos... el mundo del merchandising en los videojuegos es muy diverso, así que para que no os perdáis, en esta sección os hacemos un pequeño repaso de las novedades más interesantes.

B.S.O.: Sega en CD

Los fans de Sega están de enhorabuena, porque Sony Music (que paradoja) acaba de anunciar el lanzamiento de un CD recopilatorio, en el que se incluirán las mejores músicas de los juegos más representativos de toda la historia de Sega. Por desgracia, de momento sólo los usuarios japoneses podrán disfrutar de él, aunque no se descarta que el disco llegue a otros mercados si tiene suficiente éxito. Sea como sea, habrá que estar atentos a las habituales tiendas en Internet, porque el disco se perfila como un imprescindible.

B.S.O.: La banda de la serie de TV

2.640 Ptas. 15.87€

Desde hace algunas semanas ya podéis encontrar en vuestras tiendas un estupendo CD que incorpora todas las canciones en español de la serie de TV de Pokémon.

El paquete es muy completito, pues vienen las letras de las 13 canciones incluidas, un miniposter, un vídeo con el famoso Pokérap y varias funciones interactivas que podréis disfrutar si insertáis el disco en el lector de CD-ROM de vuestro ordenador. Idial para los fans de la serie.

CONSÍGUELO EN WWW.VIAPLUS.ES

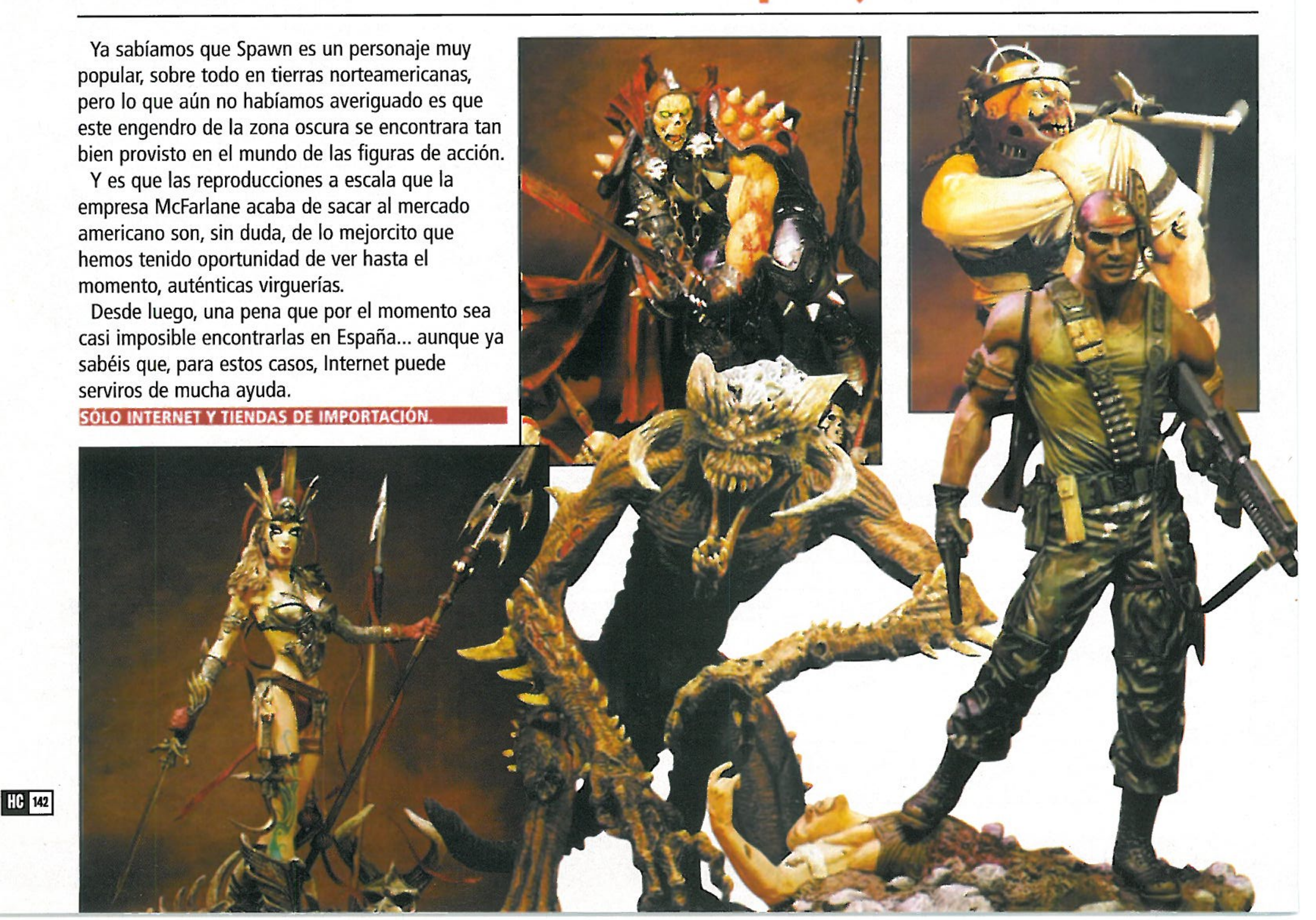
FIGURAS: Spawn, el terror toma forma

Ya sabíamos que Spawn es un personaje muy popular, sobre todo en tierras norteamericanas, pero lo que aún no habíamos averiguado es que este engendro de la zona oscura se encontrara tan bien provisto en el mundo de las figuras de acción.

Y es que las reproducciones a escala que la empresa McFarlane acaba de sacar al mercado americano son, sin duda, de lo mejorcito que hemos tenido oportunidad de ver hasta el momento, auténticas virguerías.

Desde luego, una pena que por el momento sea casi imposible encontrarlas en España... aunque ya sabéis que, para estos casos, Internet puede serviros de mucha ayuda.

SÓLO INTERNET Y TIENDAS DE IMPORTACIÓN.



[redacted]

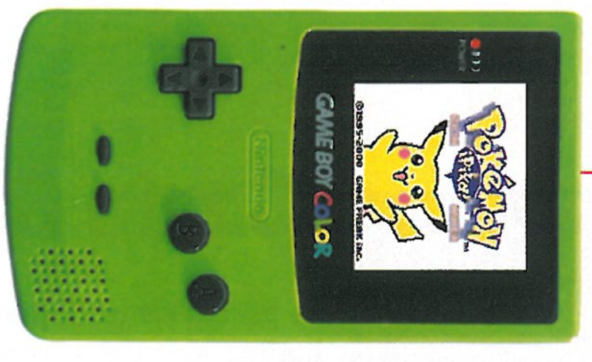
ACCESORIOS: Pokémon Pikachu Color

¿Recordáis el podómetro de Pikachu, ese pequeño aparato con funciones de mascota virtual que apareció hace algunos meses en nuestro país? Pues bien, Nintendo acaba de lanzar al mercado una nueva edición de este pseudo-tamagotchi, con el nombre de Pokémon Pikachu Color.

Como podréis imaginar, la mayor novedad que incorpora es una nueva pantalla capaz de presentar varios colores, pero también incluye otras nuevas funciones:

- **Actividades:** Pikachu se entretiene jugando a la consola, observando puestas de sol y hasta haciendo surf.
- **Alarma:** Ahora podemos componer nosotros mismos la melodía.
- **Puerto de infrarrojos:** Gracias a él, se pueden intercambiar watts (puntos) con otro Pikachu Color, o transferirlos a Pokémon Oro y Plata para conseguir objetos.
- **Mini-juego:** El anterior juego se ha sustituido por otro nuevo, en el que apostamos cartas para ganar puntos.

A LA VENTA EN CENTRO MAIL



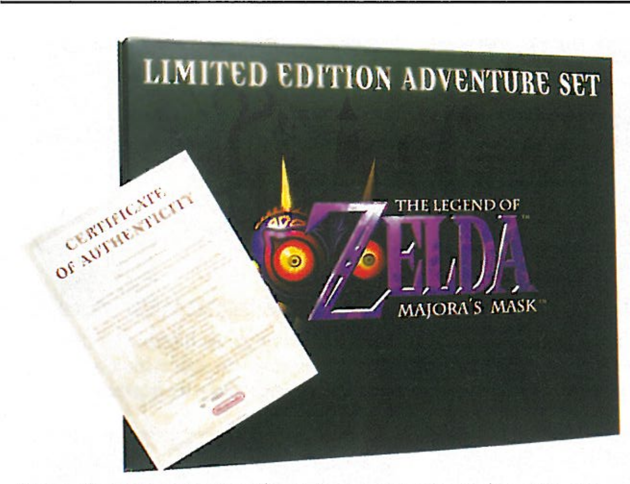
Mediante el puerto de infrarrojos, podemos enviar ítems hasta las Ediciones Oro y Plata de Pokémon en GB Color.







PACK: Un Majora's Mask de lujo



Hace algunas semanas llegó hasta nuestra redacción, una impresionante Edición Especial de «Zelda Majora's Mask».

El pack venía en una enorme caja de 45x33 cm, e incluía:

- El juego «Zelda Majora's Mask».
- Una camiseta de «Zelda».
- Un fantástico reloj.
- Un CD con la banda sonora del juego.
- Un certificado de autenticidad de Nintendo.

Desgraciadamente os va a resultar imposible encontrarla en las tiendas, ya que no ha salido de tierras japonesas.

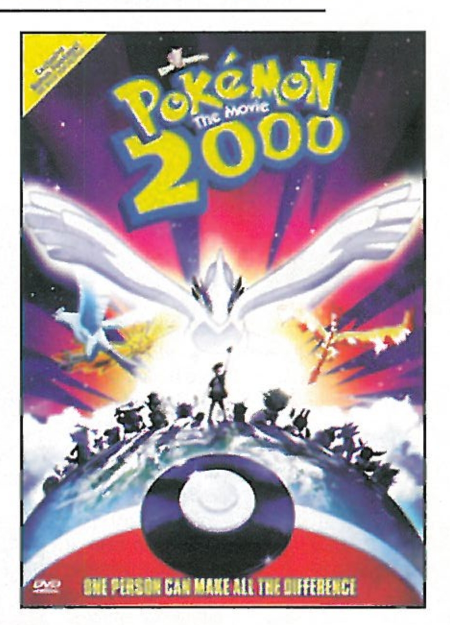
DVD: Novedades DVD en España

• POKÉMON 2: EL PODER DE UNO

Warner Home Video acaba de traer a España la versión en DVD y VHS de las nuevas aventuras de Pikachu y compañía. El DVD, que cuesta 3.995 PTAS., incorpora Dolby Digital 5.1, un cortometraje llamado "El rescate de Pikachu", un trailer de "Pokémon 3", opciones para el DVD-ROM del ordenador y varios extras más.

• RUROUNI KENSHIN

Ya está a la venta por 3.495 PTAS. un DVD recopilatorio con las 4 OVAs existentes sobre esta clásica serie de anime japonés. El disco, distribuido en nuestro país por Buena Vista, viene doblado al castellano aunque con sonido estéreo en vez de digital.



PROXIMAMENTE: De la mano de Selecta Vision, este verano nos llegarán 4 DVDs subtitulados al castellano con los 13 episodios del anime "SERIAL EXPERIMENTS LAIN". Además, la misma distribuidora traerá también, antes de que finalice el año, sendos DVDs con los capítulos de ESCAFLOWNE, EVANGELION Y COWBOY BEPOP



KICK AND KICK



¡Chuta Ramón!

La pasión de los japoneses por el fútbol no tiene límites. Konami, responsable de «ISS» (el juego de fútbol de más éxito en el país del sol naciente), intenta ahora recrear el deporte rey de la forma más real. ¿Cómo? Poniendo a nuestra disposición un balón al que golpear con la pericia de los astros.

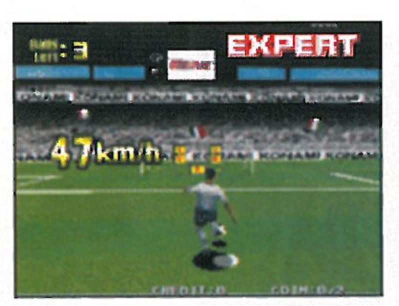
No es la primera vez que una compañía apuesta por este tipo de máquinas. En España las hemos visto de la mano de Gaelco y Namco. Pero ahora es Konami quien pretende alcanzar un grado más de fidelidad en el golpeo físico del balón y su reflejo en la pantalla, gracias a la utilización de unos sensores más avanzados que detectan la fuerza y la dirección de la pelota tras ser golpeada. Eso le ha permitido aumentar las posibilidades del juego, que lejos de limitarse a simples disparos a puerta, incluye hasta tres modalidades que permiten poner a prueba las habilidades del usuario. Estos modos de juego buscan por un lado el realismo y por otro una serie de situaciones ficticias, como el tiro a la diana o el derribo de muros, que exigen aún más pericia a la hora del chut. Hay quien dice que el seleccionador japonés ya ha pedido un par de estas máquinas para sus muchachos...

MODOS DE JUEGO





***SET MODE.** Este es el modo que intenta imitar con mayor fidelidad el fútbol real. A través de diferentes niveles de dificultad, el objetivo consiste en batir al guardameta, primero desde el punto de penalty, luego desde posiciones más lejanas con barrera y por último dentro de partidos completos.*





***TARGET MODE.** Esta es una prueba de puntería. El objetivo consiste en derribar las dianas situadas en el campo. Primero muy cerca y estáticas, y más adelante, con distancia progresiva y en movimiento. La puntuación depende de la velocidad y de la precisión.*

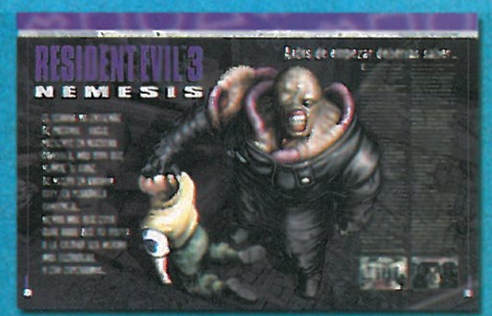




***POWER MODE.** La prueba de fuerza. Aquí no sólo se mide la potencia del usuario en el disparo, sino la resistencia del mueble...Habrá que derribar bloques de ladrillos, superar muros de grandes dimensiones, en fin, el entrenamiento ideal para el defensa clásico.*


MediEvil 2


METAL GEAR
1. Comienza la misión


RESIDENT EVIL 3
NEMESIS

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15





VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS









ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA:
  PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

TODO EN PRODUCTO SOUTH PARK

CAMISETAS,PELUCHES,LLAVEROS,TAZAS.......... ETC

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976392151 FAX: 976293882 E-MAIL: discovi@pixar.es

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!



SINDICATO DEL JUEGO
JUEGO EN RED INTERNET
JUGAR ES UN DERECHO
M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
TIENDAS
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
GAME BOY ADVANCE
Reserva tu Gameboy™ Advance en MGK y llévate una ¡CAMISETA de regalo!
CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY
SUPER MARIO ADVANCE
PS2 PlayStation.2
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A spec
Reserva tu GT3 en MGK y llévate una ¡CAMISETA de regalo!
PS one
DIGIMON WORLD
FORMULA 1 2001
ALONE IN THE DARK 4
DRACULA - EL ULTIMO SANTUARIO
FORMULA 1 2001
ONIMUSHA
EXTERMINATION
CRAZY TAXI
THE BOUNCER
LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Dreamcast
18 WHEELER
CONFIDENTIAL MISSION
ALONE IN THE DARK 4
GAME BOY COLOR
POKEMON ORO Y PLATA
PIKACHU COLOR
GAMEBOY COLOR PIKACHU
Pokémon ¡Hazte con todos!
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLÉVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top10
RECICLA TU COLECCIÓN
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ULTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Te lo ponemos en bandeja - Busca, Compara y Elige MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079





PS2 PlayStation 2

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop











AV CABLE PS2 2.790

ADAPTADOR RFU PS2 3.990

EURO AV CABLE PS2 5.490

DVD REMOTE CONTROL (UPXUS) 2.990



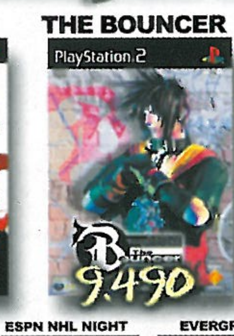










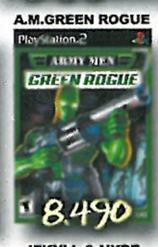














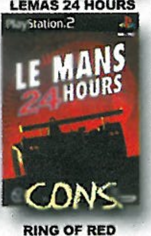








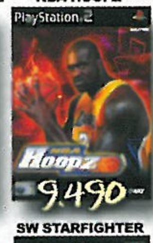


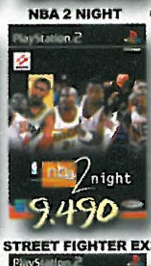


MDK2 ARMAGEDDON 9.490

















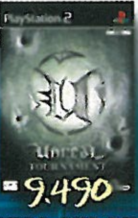














SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELÉFONO 967 193 158 ,EN EL FAX 967 193 391 Ó EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



SERVICIO DE VENTA POR CORREO

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



PS one +DUAL SHOCK



PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb



PS one +DUAL SHOCK +BATTLE SHOCK +MEMORY CARD 1Mb



SCREENBEAT SOUNDSTATION



VOLANTE McLAREN



DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES

STING RAY TURBO



MOTORBIKE



VOLANTE SPEEDSTER2



PISTOLA FALCON

PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL



P7K LIGHT GUN



P99K LIGHT BLASTER



COMPATIBLE PS2

PLATA

NEGRO

UPXUS CONTROLLER



DUAL SHOCK



BATTLE SHOCK



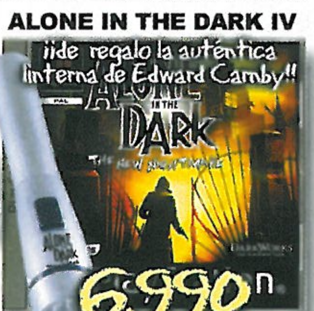
M.CARD PELIKAN con funda — 1.390

M.CARD PELIKAN 4Mb — 3.490

M.CARD SONY



ALONE IN THE DARK IV



C12 RESISTENCIA FINAL



DIGIMON WORLD




FINAL FANTASY IX +POSTER



ISS 2 PROEVOLUTION



A.M. OMEGA SOLDIER



BATMAN GOTHAM RACER



CALIFORNIA WATER SPORT



DAVE MIRRA REMIX



DRIVER 2



DUKE NUKEM LAND BABES



EGIPTO II



EMPEROR NEW GROOVE



FORMULA ONE 2001



FEAR EFFECT 2



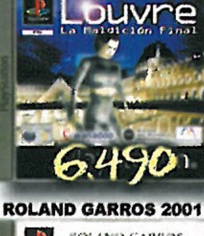
FREESTYLE SCOOTER



KISS PINBALL



LOUVRE

MANAGER DE LIGA 2001



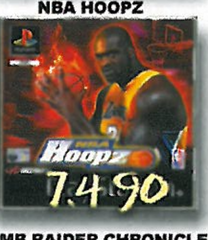
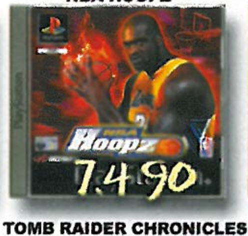
MAT HOFFMANN PRO BMX




MONSTERS RACER




NBA HOOPZ

PANZER FRONT




ROGUE SPEAR



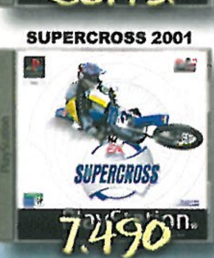

ROLAND GARROS 2001



SIMPSONS WRESTLING



SUPERCROSS 2001



TIME CRISIS OP. TITAN +PISTOLA G-CON: 7.490



TOMB RAIDER CHRONICLES



TOY STORY RACER



UEFA CHALLENGE



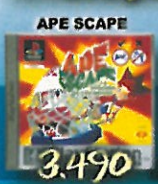
WARRIORS M&M



WDL WAR JETZ



APE SCAPE



CRASH TEAM RACING +CD CASE



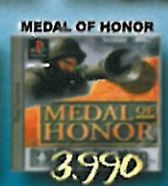
DINO CRISIS



FINAL FANTASY VIII



MEDAL OF HONOR



MEDIEVIL 2



METAL GEAR SOLID



RESIDENT EVIL3



SPYRO 2 +CD CASE



TOMB RAIDER IV



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
Hobby Press. HOBBY CONSOLAS.
C/Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
indicando en el sobre TELÉFONO ROJO, o bien enviando un e-mail a la dirección: telefonorojo@hobbyconsolas.es



SERGIO DÍAZ ESTEBAN. Madrid

CIFRAS DE VENTAS

Hola Yen. Espero que esta carta sea de las que "te dan caña" al coco. Tengo la intención de comprarme una nueva consola de 128 bits de aquí a un año y medio. Estas son mis preguntas: ¿Cuántas PlayStation 2 se han vendido hasta el momento? ¿Cuántas Neo Geo Pocket y Megadrive se vendieron en su momento?

Ya estamos con las cifras, ¿eh? Bueno, pues Sony ha logrado hasta el momento vender unos 10 millones de PS2 en todo el mundo. En cuanto a Neo Geo Pocket, no se vendieron muchas, y la cifra rondaría en España las 2.000 consolas. Por último, Megadrive obtuvo la elevada (por aquel entonces) cantidad de unas 700.000 unidades vendidas en nuestro país.

¿Tendrá serie Platinum PS2? ¿Cuánto costarían sus juegos?

Aún es muy pronto para saberlo, puesto que acaban de salir los primeros juegos, pero es de esperar que en cuanto pase un tiempo las compañías se plantearán reducir los precios de sus juegos antiguos más exitosos. Respecto a lo que costarían... pues supongo que un poco más que lo que cuestan ahora los Platinum.

¿Saldrá algún Time Crisis y Ridge Racer para XBox o PS2? ¿Y un Battle Arena Toshinden para alguna de ellas?

En principio no hay noticias que indiquen que estos juegos vayan a salir en XBox, aunque es más que probable que veamos alguno de ellos en PS2. Ya veremos.

¿Por qué Sega no sacará su Virtua Fighter 4 para DC? ¿Es por falta de capacidad de la primera placa Naomi?

No, no creo que se trate de falta de potencia, sino que creo que es algún tipo de estrategia de Sega para demostrar que apuesta muy fuerte por el resto de las plataformas. De todas formas, aún no se ha confirmado que VF4 no vaya a salir para DC, así que no pierdas la esperanza.

¿Cuánto crees tú que costará XBox? ¿Bajará el precio de PS2 cuando salga semejante bestia?

Yo estoy en que costará más o menos lo que dicen los rumores, unas 50.000 pesetas. Y es evidente que Sony podría bajar su consola para hacerla más competitiva con XBox, pero no hay nada confirmado.

¿Podrías nombrarme juegos de snowboard que sean o que llegarán a ser verdaderamente buenos para XBox y PS2?

Para XBox vas a tener uno muy bueno e innovador que se llamará Amped: Freestyle Snowboard, y para PS2 ya está disponible SSX, que pese a que a mí particularmente no me acabó de convencer, está teniendo mucho éxito de ventas.

¿Por qué dejasteis aquellos dibujos caricatura de las Hobby Consolas antiguas en que aparecían los escritores de los reportajes de novedades? Sí, esos con nombres de "Teniente Ripley" que aparecían montados en un coche cutre, un avión...

Porque hay que evolucionar, no podemos estar siempre haciendo la revista de la misma manera. Porque no me negarás que ahora está mucho más bonita, ¿verdad?

¿Por qué tu sección no tiene al menos dos páginas más?

Porque mis compañeros de redacción se

Opinión

DECEPCIONADO CON SEGA

De un tiempo a esta parte se me están quitando las ganas de seguir jugando con mi Dreamcast, sobre todo después de ver la nueva política de Sega hacia los usuarios de su consola. La mejor arma de Sega para competir con Sony (hasta que llegue Game Cube, Nintendo no es competencia) son sus impresionantes juegos en exclusiva: Shenmue, Virtua Tenis, MSR... puedo entender que para tener mas beneficios programe para otras consolas, aunque no creo que sea la solución, pero de ahí a que algunos juegos de Sega salgan exclusivamente para PS2 (Virtua Fighter 4)... Basta de excusas, somos muchos los que hemos apostado por Sega. ¿Así se nos paga?

Alican

mosquearían si yo tomase tanto protagonismo, aunque prácticamente ya lo tengo... Aunque pensándolo mejor, ¿por qué no hacerme con el control de toda la revista? ¿Qué te parecería un "Hobby Yen" o algo así?

Por último, ¿podrías explicarme qué diferencia hay entre esa gran memoria interna que llevará XBox y la memoria que se insertará en el pad de control?

Muy sencillo: la memoria interna, como tú la llamas, es un disco duro con diversas funciones. La primera es la de almacenar temporalmente datos de los juegos para acelerar los tiempos de carga (algo similar a una enorme memoria caché como la que usa un PC). La segunda función, que es sobre la que tú tienes la duda, es la de servir como una enorme tarjeta de memoria en la que

> *"XBox permitirá almacenar datos en su memoria interna y en la tarjeta del mando"*

puedes almacenar datos de las partidas. La diferencia con la tarjeta del pad es que en esta última podrás almacenar menos datos, aunque la podrás llevar a casa de tus amigos para usar las partidas salvadas en ella. Para ponerte otro símil, sería como un disco de 3 y 1/2 de los que se usan en PC.

Muchas gracias por atender mis dudas. Tu sección es lo mejor de Hobby Consolas junto con El Sensor.

Pablo (Sevilla)

MÚSICA EN DREAMCAST

Hola Gran Yen, me llamo Juan José y soy de Carmona (Sevilla). Te escribo esta carta para ver si puedes resolver mis dudas.

¿Sacarán para Dreamcast un juego de crear música como el Music de PlayStation?

No parece haber ningún título de ese estilo en desarrollo, pero si me entero de algo lo comentaré en próximos números.

Juan José (Sevilla)

LOS JUEGOS DE GAME CUBE

Buenos días, Yen. Mi nombre es Manuel y entre otras cosas estoy loco por las consolas y los videojuegos en general. Y ahora paso directamente a las preguntas, porque no me apetece escribir más y tengo que estudiar.

¿Qué compañías están dispuestas a programar para Game Cube? ¿Estarán Konami y Electronics Arts?

Como con todo lo que hace Nintendo, la información llega con cuentagotas, incluso con los nombres de las compañías que van a desarrollar para Game Cube. Te puedo confirmar, eso sí, que Konami va a estar presente con un nuevo ISS, que Capcom lanzará su Resident Evil 0 finalmente para esta consola, que Acclaim ya prepara un nuevo Turok y que por supuesto Rare seguirá con su adhesión incondicional a la Big "N" con secuelas de Perfect Dark y Donkey Kong. En cuanto a Electronics Arts, no se sabe nada al respecto, ni para bien ni para mal.

¿Qué sabes de los juegos que van a salir para esta maravillosa consola? ¿Alguno que no sea una secuela?

Es más o menos lo mismo que me acabas de preguntar, pero bueno, te voy a dar otra pequeña lista de lo poco que se conoce, y casi todos son secuelas: Zelda, Luigi's Mansion, Metroid, Meowth's Party, Wave Race, Star Wars: Rogue Squadron y 1080° Snowboarding.

Sinceramente, ¿crees que Game Cube tendrá más programadores que la N64? ¿Cuáles son los defectos y cualidades de esta consola en aspectos de programación?

Por las noticias que me llegan de Japón, hay muchas compañías desarrollando juegos en estos momentos para Game Cube, más que para N64. En cuanto a las ventajas o dificultades de programación, ¿no crees que es un poco pronto para planteárselo teniendo en cuenta que ni siquiera hemos probado ningún juego? Tengo entendido que Game Cube se va a presentar oficialmente durante el E3, así que seguro que tengo más cosas que contarte cuando vuelva de Los Ángeles.

He leído en una revista (no voy a decir el nombre), que es muy probable que la obra maestra de Kojima, MGS2, salga también para la nueva consola de Nintendo. ¿Es eso cierto?

Sinceramente, no sé dónde lo habrás leído, pero no creo que sea cierto. De momento sólo hay planeados dos MGS2: uno para PS2 y otro para XBox.

¿Qué sabes de los dos juegos que más me intrigan en este momento, Dinosaur Planet y Mother 3? Me han dicho que este último lleva más de cuatro años en desarrollo, y la verdad es que empiezo a desconfiar, porque no se habla nada de él. ¿Colabora Miyamoto en alguno de estos juegos? ¿Sobre qué fecha saldrá Dinosaur Planet?

Mother 3 fue uno de los proyectos que pegó el salto desde el 64DD al cartucho, aunque se anunció que iba a salir una expansión para 64 DD. Creo que ya ha salido en Japón, pero las posibilidades de que llegue a España son casi nulas. Respecto a Dinosaur Planet, parece que Rare ha decidido lanzarlo finalmente para Game Cube, una decisión que no es de extrañar, ya que así dispondrían de un título fuerte para el lanzamiento de la nueva consola. ¡Paciencia!

Y no, Miyamoto está demasiado ocupado con su Zelda para Game Cube como para ponerse a colaborar en alguno de estos juegos.

Sé que debe ser odioso



VICTOR CAMPILLO MONGE. Madrid

para ti ordenar juegos todos los meses, por eso te voy a pedir lo mismo pero de otra forma, para que no tengas una depresión. Simplemente tendrás que decirme la nota que consiguieron estos juegos en vuestra maravillosa revista: Zelda Majora's Mask, Perfect Dark, Mario Tennis, Mario Party 2, Zeda: Ocarina of Time y El mundo nunca es suficiente.

Si comprases todos los meses la revista no te ocurriría esto, pero como soy bueno y bondadoso te repito las puntuaciones: Zelda Majora's, 90; Perfect Dark, 99; Mario Tennis, 90; Mario Party 2, 86; Zelda Ocarina, 98; y El mundo..., 91. De nada.

Y para terminar, unas preguntas sencillas: ¿Zelda 1 ó 2? ¿ISS 98 o FIFA 99? ¿Rainbow Six o Winback? ¿Pokémon Snap o Puzzle League? ¿Warcraft o Command & Conquer? ¿Donkey Kong 64 o Mario 64? ¿Int. Track & Field o Sydney 2000?

Zelda 1, ISS 98, Winback, Pokémon Snap, Command & Conquer, Mario 64 y Track & Field.

Hasta luego y gracias por aguantarme, que no es poco, y si no los lo creéis preguntadle a mi madre.

Manuel Pérez Domínguez (Pontevedra)

FUTUROS PROYECTOS PARA GBA

Hola Yen, me llamo Oscar, tengo 10 años, una N64, una GB, una GBC, la PlayStation, la PS2 y la DC. Vuestra revista es genial. Por cierto, ¿me podrías aclarar unas dudas?¿Para cuándo GBA y cuánto costará?

Macho, seguro que a ti te la regalan en la tienda donde has comprado todas las otras... ¡que monstruo, y sólo tiene 10 años!

¿Saldrá alguna secuela de Perfect Dark?

En Game Cube seguro, pero si preguntas por GBA, Rare no ha comentado nada al respecto.

¿Cuándo saldrá Los Sims para GBA?

No tiene fecha concreta, así que no te puedo decir nada todavía.

¿Saldrá alguna versión de FIFA o Final Fantasy? ¿Y habrá alguna versión de Metal Gear o de Pokémon Stadium?

Pues tampoco te puedo concretar nada. ¡Si es que estos de Nintendo no sueltan prenda! Quizá después del E3 tenga más datos sobre todos estos juegos que preguntas.

He oído por ahí que GBA incorporará Internet y juegos online. ¿Es cierto?

En principio la consola se va a poder conectar a través de teléfonos móviles, así que es de esperar que disponga de esas opciones, al menos en Japón. Aquí, como siempre, ya veremos.

Oscar

COCKTEL VARIADO DE DUDAS

Hola Yen. Tengo algunas dudillas, ...3,2,1: ¡Acción!

¿Saldrá un Cruis'n USA para Game Cube? ¿Qué otros juegos de velocidad tendrá?

Por el momento no tengo noticia de un Cruisin' USA, y en cuanto a juegos de velocidad, sólo se ha hablado de una versión de Wave Race. Ya se que es acuático, pero a mí me encanta.

¿Habrá un Metal Slug X para PS2? Si no, ¿podré jugar con el de PS en una PS2 sin tener que conectar un Dual Shock?

Confórmate por el momento con el Metal Slug 2 de PlayStation que acaba de salir en Japón (y que mucho me temo no va a llegar a España, como le ocurrió a su primera parte). Si logras hacerte con él, por supuesto que podrás jugar en la PS2, pero es que a veces me dejáis atónito: ¿cómo que si vas a necesitar un Dual Shock 1? En todo caso el problema lo tendrías a la inversa, si se tratase de un juego para PS2 y sólo tuvieras un Dual Shock 1, que no siempre es compatible con todos los juegos. A ver si pensamos un poco...

¿Vendrá Onimusha a las PS2 españolas? ¿Y Winning Eleven 5?

Onimusha sale a finales de junio, y Winning Eleven 5 no tiene fecha todavía, pero es evidente que lo tendrás aquí sin problemas.

¿Qué juegos de Namco tendrá XBox?

De momento de XBox sólo se conocen los juegos que os hemos comentado en anteriores revistas, y casi todos ellos son de "first parties", es decir, de compañías que



GUILLERMO MARTÍNEZ-PAUDO GIL. Madrid

Opinión

UN NOSTÁLGICO

Voy a hablar sobre los juegos de rol: Zelda (SNES), Ilusion of Time (SNES), Soleil (MD). Tenían "algo", algo que se ha perdido para siempre, "algo" que nunca volverá, algo que sólo tenían los juegos de la antigua usanza. Ahora los juegos de rol se hacen por interés, comercio, dinero, no por ilusión (salvo los Final Fantasy). Sin embargo notamos ese "algo" rara vez al jugar al Legend of Dragoon o Final Fantasy VII, sentimos su historia y su "cosa" especial. ¿"Ilusión", quizás? Puede ser, sólo sé que los juegos de ahora sólo tienen una historia, y aunque tienen diversión y argumento... Lo único que anhelo es ese "algo", algo que sé que nunca volverá...

MASTER (Las Palmas de Gran Canaria)

pertenecen a Microsoft o tienen una relación muy estrecha con ella. Los títulos de "third parties" todavía no se conocen, así que vas a tener que esperar un poquito a que me entere.

¿Para qué servirá el disco duro en PS2?

El disco duro de PS2 se utilizará principalmente para guardar partidas y usarlo en conjunción con el acceso a Internet a través de módem. Podrás guardar nuevos niveles para los juegos que vengan preparados para ello, y supongo que también música e imágenes que te bajes de la Red. He hablado con Sony y me han comentado que es posible que presenten todas las funciones online de PS2 durante el E3, así que ya os comentaré más detalles.

> *"El disco duro de PS2 servirá para guardar partidas y para conectarse a internet con un modem"*

¿Cómo son estos juegos de PS2?: Driving Emotion Type S, Sky Oddyssey, Dropship.

Driving Emotion es un juego de coches con buen apartado gráfico, pero un control bastante complicado. Sky Oddyssey lo tienes comentado este mismo número y Dropship todavía no ha salido, así que espera un poco.

¿No es un cuento eso de los cien millones de XBox? ¿Cuándo va a bajar el precio de PS2?

Hombre, la verdad es que el amigo J. Allard es un poco exagerado, pero si no te propones metas en la vida es más difícil que llegues a conseguir lo que quieres. Lo que quiere decir es que tiene confianza en que XBox va a ser un éxito, y que esperan vender mucho. Si luego consiguen llegar a los cien millones, el tiempo lo dirá, pero a mí también me parece un poco exagerado. El precio de PS2 ya habrás visto que ha bajado a 69.900. Y no hay más.

AAA (Sevilla)

DRAGON BALL PARA PS2

Hola Yen, ahí van unas preguntillas:

¿Saldrá para PS2 algún juego de Futurama y Dragon Ball?

De Futurama creo que va a salir uno para Game Boy, pero no he oído nada sobre algún proyecto para PS2. Y con Dragon Ball pasa lo mismo: hay anunciada una licencia para Dreamcast y Game Boy solamente, aunque es posible que si tuvieran éxito en ambas plataformas, se plantearan un juego para PS2. De momento, a Goku no le veremos la melena por la consola de Sony.

Pienso comprarme la PS2 en junio. ¿Habrá bajado el precio por estas fechas? Si no es así, ¿cuándo bajará de precio?

Repito que la consola ha bajado ya un pelín, y es de esperar que próximamente vuelva a hacerlo. Pero es imposible saber los planes de Sony acerca del cómo y cuánto. A esperar tocan.

¿Qué juegos de rol saldrán en España este año para PS2? ¿Cuál me recomiendas?



Final Fantasy X, que seguro que es el que esperas con más ansiedad, está previsto para comienzos del año que viene. También están pendientes Ephimeral Phantasia de Konami (que creo que saldrá sobre septiembre), Dark Cloud (a puntito) y Baldur's Gate: DA (también a finales de septiembre). Con estos creo que ya tienes bastante por ahora.

¿Cómo es que sale para PS2 Age of Empires 2, siendo de Microsoft?

La versión de este juego corre a cargo de Konami, y además está anunciada desde mucho antes de que se supiera que iba a aparecer XBox. Por otra parte, ¿quién te dice que Microsoft no se vaya a marcar un Age of Empires 3 para XBox...?

Bueno, muchas gracias por responderme, Yen.

Anónimo

BALONCESTO MÁS REALISTA

Hola, soy un poseedor de la gris de Sony y tengo varias preguntas: con la llegada de la nueva generación, podremos ver algún día un juego de basket decente? Me refiero a que Jason Williams no bota el balón igual que Shaquille O'Neal. ¿No podrían hacer capturar los movimientos de unos cuantos jugadores en vez de uno que sirva para todos?

Sí, de hecho creo que hoy tenían hora los programadores de "Total Basket" con todos los jugadores de la NBA para capturarlos uno detrás de otro, como si fuera una fábrica de churros. ¿Tienes idea de lo que costaría (en tiempo y sobre todo dinero) poner de acuerdo a todos los jugadores de la NBA para capturar sus movimientos? De momento confórmate con los "de serie", que no están nada mal pese a lo que opines tú, y ya veremos. ¿Y qué es eso de que no ha salido ningún juego decente de baloncesto para la nueva generación? ¿Y el NBA2K qué es entonces?

¿Cómo es que no habéis comentado el NBA2K1, me han dicho que es muy bueno?

No lo hemos comentado sencillamente porque no ha salido a la venta todavía. ¡No seas tan impaciente!

¿Cómo es que a la gente le gustan tanto los FIFA?

¿Quizá sea por su facilidad para hacerse con el control, por tener todos los equipos y jugadores reales y por la estupenda captura de movimientos? Que no te guste a ti, no significa que los juegos de la serie no sean buenos.

¿Cómo se le pueden hacer llegar ideas a las compañías?

Prueba a mandarles un e-mail a las direcciones de sugerencias que casi todas tienen en su página web. ¡Suerte!

Por cierto, ¿Roberto Ajenjo no era un lector que hace un tiempo provocó una gran polémica en el desaparecido Contrapunto?

No eres el primero que lo pregunta, pero el caso es que él no para de negarlo una y otra vez. ¿Tendrán algo que ver los numerosos anónimos que recibe sobre el tema...?

Gracias y hasta el mes que viene.

Roger Mas Miro

JUEGOS DE DC PERDIDOS EN EL LIMBO

Hola Yen, soy un fan acérrimo a la consola blanca de Sega con unas cuantas preguntitas, ahí van:

Por Internet he visto unas imágenes de un juego llamado Agartha, y tenían una pinta estupenda, quería saber de qué genero es y si va a salir en Europa.

Agartha es el nuevo proyecto del equipo de programación europeo No Cliché (los de Toy Commander) y es un "survival horror" con muy buena pinta que se desarrollará en una misteriosa cabaña en medio de un bosque. Lleva bastante tiempo en desarrollo, pero No Cliché no ha comentado nada a cerca de su lanzamiento por ahora. La verdad es que yo también lo espero con impaciencia.

> *"Agartha es el proyecto del sello No Cliché para DC, un survival horror que promete una gran calidad"*

Llevo dos meses esperando el Half Life, ¿por qué se ha retrasado tanto?

Pues creía que era por el tema online, pero al final no lo va a llevar, así que supongo que el retraso ha sido por problemas de última hora con la programación. Si no, no se entiende.

He visto unas imágenes en vuestra prima Dreamcast de un juego llamado Peacemakers. ¿Para cuándo lo tendremos en nuestro país?

Peacemakers es un juego de estrategia en tiempo real de Ubi Soft cuyo lanzamiento estaba previsto para noviembre del año pasado, pero al final se pospuso. Ahora

Opinión

LA NOVATADA DE MICROSOFT

Cada día que pasa, la aceptación social de los videojuegos es mayor, contando ya con millones y millones de aficionados por todo el planeta. Proporcional a este hecho, se acrecienta cada nueva generación la dificultad de lograr colocar un nuevo soporte en el comercio y salir vivo en el intento. Compañías tan importantes como Philips ya sufrieron en sus carnes las durezas del sector, y la propia Sega ha tenido que abandonar la producción de hardware para no entrar en una ruina absoluta. Con todo esto, es lógico pensar que la nueva creación de Microsoft también sufrirá lo suyo para poder hacerse un hueco en los hogares de los usuarios.

De momento, 3rd parties con máxima relevancia en el mundillo (como Squaresoft o Konami) han desmentido que ya estén trabajando para el soporte americano, y en Japón (cuna de los videojuegos), se espera con escepticismo la llegada de la máquina "extranjera".

Por eso no entiendo el triunfalismo prematuro de Microsoft, que parece creer que su casi infinito talonario le asegurará el éxito deseado. No dudo del enorme potencial de XBox ni de sus increíbles juegos, pero recomiendo a nuestro querido "Billy Verjas" una mayor cautela, no vaya a ser que, como en la extinta "mili", su creación sufra alguna novatada.

Roberto Carrera Hernández



cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

topteN

Misión Imposible · CINEMA	**407714**
Sex Bomb · TOM JONES	**407480**
Let It Be · The Beatles	**407698**
Strangers In The Night · Sinatra	**407633**
La Pantera Rosa · TV	**407687**
Dancing Queen · ABBA	**407201**
Tubular Bells · Mike Oldfield	**407681**
The Wall · Pink Floyd	**407706**
We Are The Champions · QUEEN	**407299**
Puente Sobre El Rio Kwai · CINE	**407231**

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

teléfono *rojo*

resulta que tras meses sin saber nada de él, ha cambiado su nombre por el de Conflict Zone y se anuncia su lanzamiento para el mes de junio, aunque todavía no hemos podido ver más que pantallas. Seguro que en breve lo tienes por estas páginas.

Y la ultima, que no quiero ocupar yo solo esta sección. Hace unos meses comentasteis el Ill Bleed, ¿para cuándo va a salir esa aventura en Europa?

Te referirás al Big in Japan de hace unos cuantos números, porque el juego no lo hemos comentado pues acaba de salir en Japón, así que es muy difícil concretar una fecha para su salida en Europa.

Enrique López

PREOCUPADO POR EL DREAMKEY 2.0

Hola soy Tacker y me gustaría haceros un par de preguntillas:

¿Cuándo se distribuirá en España el Dream Key 2.0? ¿Con que método lo repartirán?

La última Dreamkey aparecida en España es la 1.5, y aunque efectivamente la 2.0 ya se ha distribuido en países como EE.UU, no tengo noticia de que se vaya a hacer lo mismo en nuestro país ni, por tanto, del método que se seguiría para distribuirla. Es un tema del que Sega no ha dicho ni una palabra, y si te soy sincero, mucho me temo que no lleguaremos a verla nunca.

¿Skies of Arcadia o Phantasy Star Online?

Depende de si piensas jugar por Internet o no. Phantasy Star es un juego revolucionario que te permite interactuar con jugadores de todo el mundo, pero por otra parte Skies of Arcadia es un RPG a la antigua usanza, con una historia más compleja y para ser jugado en solitario. Personalmente, me quedo con Phantasy Star Online.

> "Seguramente Dreamkey 2.0 no llegará a España"

¿Saldrá en España el Dream Eye? Si es así, ¿para cuándo?

Le he preguntado directamente a Sega y mucho me temo que aquí nos quedamos sin él...

¿Me compro el Shenmue o espero al 2?

¡Qué cosas tenéis a veces! Shenmue 2 va a continuar la historia del primero, así que si te lo compras directamente te vas a perder la mitad de la trama. Pero es que aunque no fuera así, ten en cuenta que es un auténtico juegazo. Yo que tú no me lo pensaba dos veces y me acercaba a la tienda a comprármelo.

Gracias y seguid así que lo estáis haciendo genial. Chao.

Tacker

JUEGOS DE NINTENDO 64

Hola amigo Yen, soy un jugón de 29 años enamorado (aparte de mi parienta), de tres peasos máquinas, y la primera es mi carismática N64. Le tengo mucho cariño y me preocupan los rumores de las cancelaciones de ciertos juegos. ¿Por qué Conker Bad Fur Day's no saldrá en nuestra tierra?

Espero que tu pregunta quedase contestada con claridad con el reportaje que le dedicamos al juego el mes pasado.

¿Por qué se han elevado tanto los precios de los principales y últimos juegos para esta consola, como Zelda Majora´s Mask, Banjo Tooie, Pokémon Puzzle League, Mickey's Speedway Usa, etc...?

Probablemente se deba a que cada vez los juegos utilizan más megabits de memoria, lo cual supone un mayor coste de producción del cartucho al utilizar más componentes.

Mi segunda preferida es la derrochante de calidad Dreamcast. Sega la ha "abandonado" y desde entonces, curiosamente ya no soléis hablar tanto de otros proyectos que estaban preparando otras compañías (excluyendo a la propia Sega). ¿No será que dichas compañías, al enterarse del "abandono" por parte de Sega ya no muestran el mismo interés por DC? Y de no ser así, ¿me podrías nombrar algunos juegos confirmados para esta consola de otras compañías aparte de los consabidos Black & White o Half Life?

La verdad es que yo también he notado un descenso en la cantidad de proyectos para Dreamcast, y es cierto que muchas compañías pueden estar replanteándose la situación tras el cambio de estrategia de Sega. Pero esto no significa ni mucho menos que Dreamcast haya quedado abandonada, y si no mira esto: ya que no quieres que repasemos los proyectos de la propia Sega, pronto vas a tener Conflict Zone (Ubi), Ultimate Fighting Championship 2 (Crave), Hundred Swords (Smilebit), SNK vs. Capcom Millenium Fight (Capcom), Heavy Metal Geomatrix (también Capcom), e Ill Bleed (Jaleco), entre otros. ¿Te parece poco? Anda, ten un poco más de fe en Dreamcast.

Mi tercera máquina es una Play pero aunque tiene buenos juegos, no le pienso echar tanto de menos como a las otras dos. Espero que mis preguntas os interesen de cara a la publicación, por lo menos no os he jorobado con preguntitas del tipo "ordéname estos juegos de mejor a peor". Sois los mejores. Gracias.

David J. Carballo



DAVID DÍAZ GONZÁLEZ. Málaga

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation o un reloj de Nintendo.





www.centromail.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

¡GRAN RESERVA!

PlayStation.2

GRAN TURISMO 3
A-spec

¡RESERVA YA TU GRAN TURISMO 3 EN Centro MAIL Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO!

PS2
PlayStation.2

Y el mes que viene...

¡TODOS LOS JUEGOS QUE VIENEN PARA TODAS LAS CONSOLAS!



SÚPER REPORTAJE DE LA FERIA E3 DE LOS ANGELES

La nueva generación de juegos para **PS 2**, los primeros títulos para **Xbox** y **Game Cube**, las últimas novedades para **PlayStation**, las sorpresas que nos traerán las **portátiles**, todo, absolutamente todo lo que se vio en la **Electronic Entertainment Expo** celebrada los pasados días 17, 18 y 19 de mayo lo tendréis el mes que viene en un extenso y completísimo reportaje, una cita ineludible si queréis estar al tanto de lo más "caliente" en el mundo de los videojuegos.


DInosaur Planet - Game Cube



Virtua Fighter 4 - PS 2

¡Segunda entrega de la guía!

ACABA CON ALONE IN THE DARK IV

En el próximo número completaremos la guía de **Alone in the Dark IV** para **PlayStation** y **Dreamcast**, con las claves para llegar hasta el final con el personaje de Aline. Además, para completar la fiesta Alone in the Dark incluimos la **review** de la versión de Dreamcast y y un apartado especial con las claves para completar el juego de **Game Boy**.

Y además...

¡CÓCTEL EXPLOSIVO DE NOVEDADES!

- DARK CLOUD
- SONIC ADVENTURE 2
- ONIMUSHA
- BLOODY ROAR 3
- THE BOUNCER
- CRAZY TAXI 2
- PRIMEROS JUEGOS PARA GB ADVANCE
- ¡Y MUCHOS MÁS!





Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Ricardo Sanz, Daniel Quesada, Gabriel Pichot

Edita: **HOBBY PRESS S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 8/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
Grupo Axel Springer



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

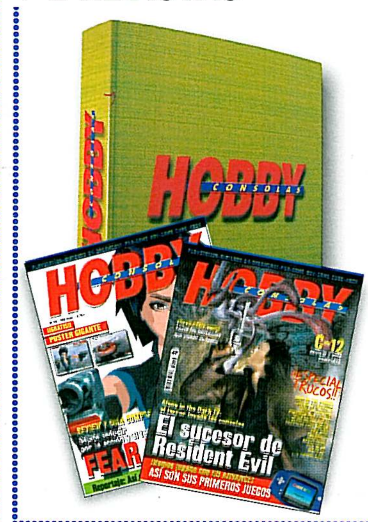
CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64. Un regalo de más de 3.000 pesetas.

Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!



Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

902 12 03 41
ó
902 12 03 42

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



Fax

902 12 04 47
(envía el cupón por fax)

E-mail

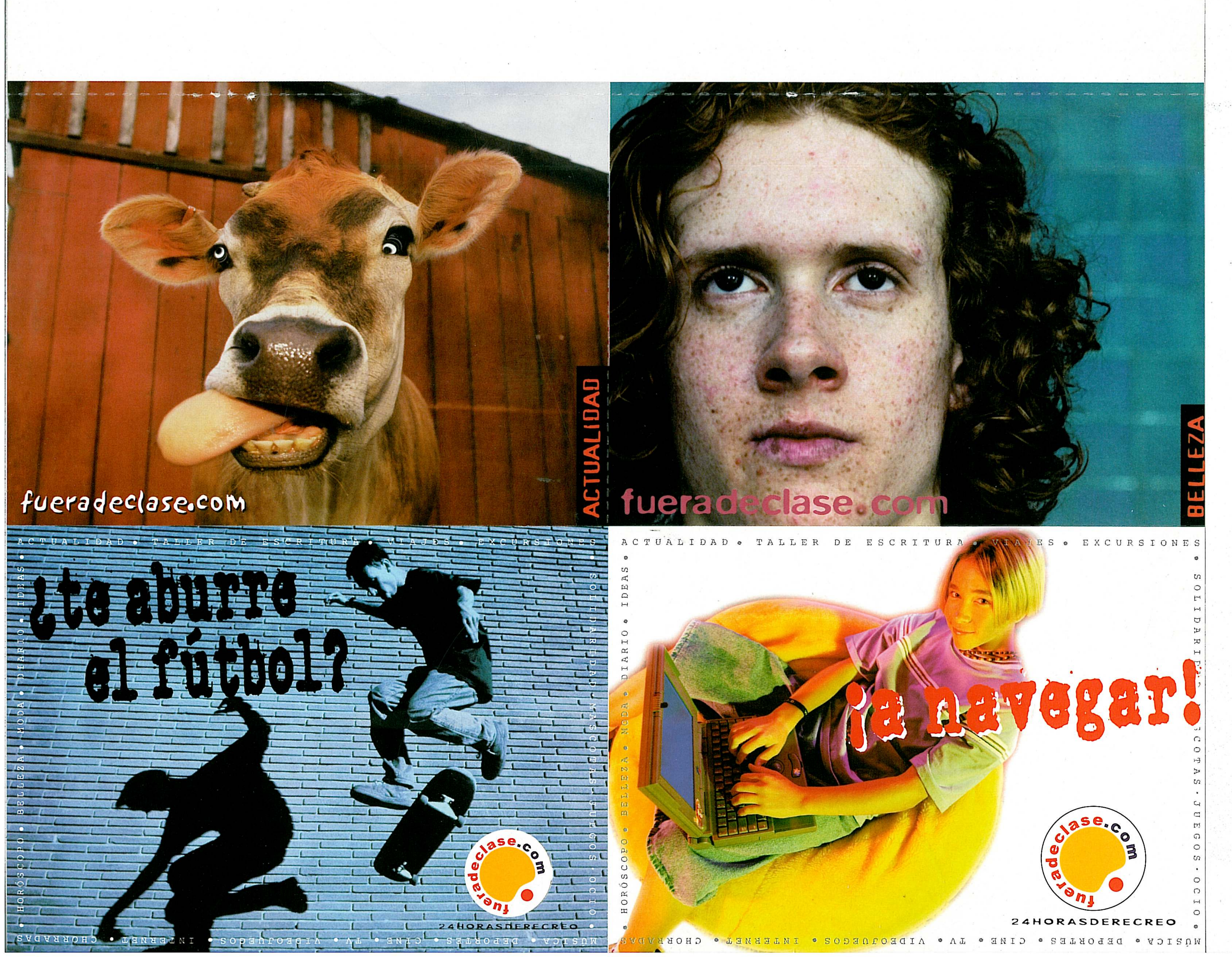
suscripcion@hobbypress.com



Correo

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.


fueradeclase.com
ACTUALIDAD
fueradeclase.com
BELLEZA
ACTUALIDAD • TALLER DE ESCRITURA • VIAJES • EXCURSIONES
¿te aburre el fútbol?
SOLIDARIDAD • MASCOTAS • JUEGOS • OCIO
HORÓSCOPO • BELLEZA • MODA • DIARIO • IDEAS
MÚSICA • DEPORTES • CINE • TV • VIDEOJUEGOS • INTERNET • CHORRADAS
fueradeclase.com
24HORASDERECREO
ACTUALIDAD • TALLER DE ESCRITURA • VIAJES • EXCURSIONES
¡a navegar!
SOLIDARIDAD • MASCOTAS • JUEGOS • OCIO
HORÓSCOPO • BELLEZA • MODA • DIARIO • IDEAS
MÚSICA • DEPORTES • CINE • TV • VIDEOJUEGOS • INTERNET • CHORRADAS
fueradeclase.com
24HORASDERECREO


fueradeclase.com
fueradeclase.com
fueradeclase.com
fueradeclase.com